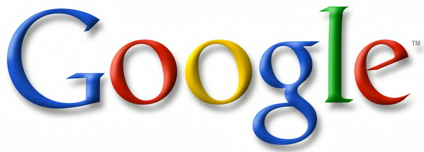

Google




TAYLOR INSTITUTION
DOMI NUS ILLU MINA TIO MEA

102



F. Bartolozzi delin. et sculp. 1777.

ANALYSE DU JEU DES ÉCHECS;

NOUVELLE ÉDITION,

CONSIDÉRABLEMENT AUGMENTÉE,

Par A. D. PHILIDOR.

Ludimus effigie belli. VIDA.



A LONDRES,

MDCCLXXVII.

AUX TRÈS

ILLUSTRES

ET TRÈS

RESPECTABLES

MEMBRES

DU CLUB

DES

ÉCHECS,

PAR LEUR TRÈS HUMBLE

ET TRÈS DEVOUÉ SERVITEUR,

A. D. PHILIDOR.

à Londre, ce 4 Juin, 1777.

PRÉFACE.

PLUSIEURS Savans ont publié leurs recherches sur l'origine des Echecs. Je ne déciderai point de leur conformité avec les *Latrunculi* de l'ancienne Rome. Les Chinois jouent aux Echecs ; mais leur jeu ne ressemble en rien au nôtre, ni par la marche des pions, ni par la puissance des pièces. Les Arabes ont introduit vraisemblablement ce jeu en Europe, & leurs auteurs en attribuent l'invention aux Indiens. Quoique depuis plusieurs siècles les échecs aient fait l'amusement des plus illustres personnages, les Espagnols & les Anglois semblent s'en être principalement occupés, puisque les premiers traités sont imprimés en ces langues: cependant l'Italie l'emporte sur eux pour le nombre de volumes ; & les IV. *Bücher vom Shach und Königs Spiel* du Duc de Brunswick, publiés sous le faux nom de *Gustave Sélénus*, sont ce que l'Allemagne nous offre de plus considérable. La France a possédé, dans tous les tems, d'excellents joueurs ; mais ils ont négligé de nous faire part de leurs découvertes ; & je crois être le premier de ma nation qui ait mis au jour la théorie & la vraie pratique de ce jeu. Cet ouvrage est divisé en deux parties ; la premiere est

une réimpreſſion de l'édition de 1749, avec des corrections & obſervations nouvelles: l'autre renferme une ſuite de fins de parties, utiles & même nécéſſaires à connoitre, ainſi que nombre de débuts nouveaux. Comme j'attribue le ſuccès de mon premier traité, aux notes qui accompagnent le texte, & dans lesquelles on a dû puiſer des regles générales, j'ai ſuivi la même méthode dans ce ſupplement; & je crois avoir perfectionné la théorie d'un jeu que beaucoup d'auteurs célébres, tels que Leibnitz, &c. traitent de ſcience.

AVERTISSEMENT.

Il faut obſerver, que dans toutes les notes, je nomme toujours les blancs à la ſeconde perſonne, & les noirs à la troiſieme, pour éviter toute équivoque.

SOUSCRIPTEURS.

MONSIEUR Frere de sa MAJESTE Très CHRETIENNE, Six Exemplaires.

Son A. R. Madame l'ELECTRICE DOUAIRIERE de SAXE.

Son A. S. le Prince CHARLES de HESSE.

*Les noms marqués par * sont Membres du Club des Echecs.*

A

Duchess of Argyle
Duke of Argyle
Mrs. Aislabie - - - 2
* Duke of Athol
* Duke of Ancaster 5
* Earl of Ashburnham - - - - 5
Lord Amherst
Roger Ayton, Esq.
Mr. Aufrere
E. Antrobus, Esq. 2
M. R. Arnott, Esq.
* Mr. d'Ageno
Le Duc D'Ayen
Mr. d'Aguesseau
Le Chevalier d'Aguesseau
Mr. Abel

B

Duchess of Bedford
Duchess of Buccleugh
* Duke of Buccleugh
R. H. Lady Di. Beauclerc
Viscountess Beauchamp
La Baronne de Berlepsh
Hon. Mrs. Bouverie
Miss Sophia Bristow
Duke of Bolton
Earl of Besborough
Lord Edward Bentinck
* Lord Bateman - - 3
Lord Beauchamp
* Lord Barrington
* Lord Breadalbane
Sir Charles Bunbury
Edward Barwell, Esq.
* Nath. Barwell, Esq. 2
Mr. Broothby
* Mr. Boyd
Hawkins Brenn, Esq.
* Colonel Blackwood

John Bramston, Esq.
* General Burgoyne
* Mr. Barker
Mr. Butler
Bibliotheque de son A. S. E. de Saxe
* Le Comte de Bruhl 6
* Le Comte de Belgioioso
Le Prince de Beauveau
L'Abbé Billiardi
Le Comte de Bissy
Mr. de Berkenroode
* Le Baron de Bagge
Mr. Bernard
Mr. Bartolozzi

C

Marchioness of Carmarthen
* Marquis of Carmarthen
Lord George Cavendish
* R. Hon. H. S. Conway
Lord John Cavendish
* John Crawfurd - 7
* Hon. Hen. Conway 10
Col. Crawfurd
* Lord Clifford
Sir Thomas Clarges
J. Crisp, Esq.
E. Crisp, Esq.
* J. Clarke, Esq.
A. Champion, Esq.
Doctor Cooper
E. Chamberlayne, Esq.
John Crewe, Esq.
Rev. Mr. Crofts
* General Craig
* Sir James Cockburne
* Mr. Campbell
* Mr. Cecil
Le Duc de Choiseuil
Le Comte de Couros
* Le Chevalier de Chastellux
Mr. de Calonne
Mr. Collet

D

Duchess of Devonshire
Countess of Derby
Lady Derby
Mad. Dillon
Duke of Devonshire
Earl of Dartmouth
* Lord Bishop of Durham
Sir William Draper
Hon. Richard Dawson
* Rev. Mr. Dutens
Rich. Davenport, Esq.
William Drake, Esq. junior.
* Lord Denbigh
Le Marechal Duc de Duras
Le Chevalier d'Eon de Beaumont
Mr. Diderot

SOUSCRIPTEURS.

* Mr. de Meunier

E

* Earl of Egremont
* Mr. Ekerſall
* Sir Gilbert Elliot - 2
* Colonel Eltrington
* Mr. Erſkine
* Lord Elibank
* Mr. Elliſon
* Mr. d'Erneſt

F

La Comteſſe de Forbach
Mrs. French
R. Hon. Lord Fitzmaurice
* Lord Fitzwilliam
Lord Falmouth
* Hon. Charles Fox
General Fitzroy
* Mr. Fleetwood
Mr. Faulkner
* Hon. Mr. Finch
* General Frazer
Mr. de Fontenet

G

Mrs. Garrick
Earl Gower
Hon. Charles Greville
* Ed. Gybbon, Eſq.
* Sir Alex. Gilmour
* Mr. Garnier - - 3
Mr. Golard
Le Baron de Globig

H

Viſcounteſs Lady Dowager Howe
* Hon. Mrs. Howe 5
Lady Dowager Holland - - - - 10
La Comteſſe de Horſt
Earl of Holderneſs
* Lord Harrowby - 7
Mr. Hare
Henry Herbert, Eſq.
* Hon. Col. Hervey
* Lord Hillſborough
* John Hatſell, Eſq.
John Heathcote, Eſq.
* Mr. Hunter
* Sir George Howard

J

Miſs Jennings
* Mr. Jennings - - 6
* Governor Johnſton 6
Hon. John St. John
* Richard Paul Jodrell, Eſq.
* Lord Irwine
Francis Jeremy, Eſq.

K

* Lord Kerry
* Lord Kinnaird

* Colonel Keene
Thomas Knight, Esq.
De Kermur Sire de Legalle
Mr. de Koenig

L

Marchioness of Lothian
Mrs. Lloyde
Duke of Leeds
Mr. Leighton
* Mr. Leycester
* Mr. Losach
William Lynn, Esq.
Le Comte de Lauraguais - - - - 2
Le Duc de Luynes
Le Chevalier de Lorenzi
Mr. La Combe
Mr. Legier

M

Duchess of Manchester
Duke of Manchester
* Duke of Marlborough
Duke of Montagu
* Lord Mountstewart
* Sir George Macartney
Lord March
* Mr. Murray
Sir John Mordaunt
* Hon. Charles Marsham
John Maddison, Esq.
* Colonel Machood
* Mr. Morin
Mr. Meynell
Mr. Macdonald
Capt. Macclelend
Capt. E. Medows
* Dr. Morris
Mr. Michell
General Morris
Le Comte de Mercy
* Le Comte de Maltzahn
* Mr. de Messine
Mr. de Montribloud
Mr. de Montulay
L'Abbé Maillot
Mr. de Marmontel
Le Comte de Marcolini

N

Le Marquis de Noailles 3
* Duke of Northumberland
R. Hon. Lord North
* Earl of Northington
* Le Baron de Nolken
Le Maréchal Duc de Noailles

O

Countess of Offory - - 2
* Earl of Offory - - 4
* Lord Orford

SOUSCRIPTEURS.

P

Countess of Pembroke
Countess of Powis
Lady Payne
Hon. Mrs. Page
Mrs. Pelham
Earl of Powis
Lord Palmerston
Sir Ralph Payne
* Lord Petre
William Pointz, Esq.
* General Pattison
Henry Partridge, Esq.
* Rich. Pennant, Esq.
Col. Rich. Phillipson
* Col. Pennington
* Mr. Peachey
* Col. Phillips
Lord Polwarth
* Le Comte de Pignatelli
* Le Chevalier de Pinto

R

Marchioness of Rockingham
R. Hon. Lady Cecil Rice
* Marquis of Rockingham
* Duke of Richmond
* Duke of Roxburgh
L'Abbé Raynal

S

Countess Spencer
Lady Francis Scott
Miss Mary Sanxay
Earl Spencer
Lord Chief Baron Smythe
* R. Hon. Hans Stanley
Earl of Shelburne
General Smith
Hon. Keith Stuart
* Mr. Sckrine
Mr. Scott
John Stuart of B.
* Hans Sloane, Esq.
* Tho. Storrer, Esq. 6
* Anth. Storrer, Esq.
* Mr. Shirley
* Lord Rob. Spencer
Mr. Salvador
Le Marquis de Ségur
Le Comte de Saarsfield
Le Baron de Schlabrendorf
Le President de Saron
Mr. Sédaine
Mr. Saurin
Mr. Suart

T

Lord Temple
* Lord Tirconell

Sir Edward Page Turner, Bart.
* Mr. Talbot
Mr. Trier
* Mr. Townſhend
Le Baron de Talleyrand
Mr. Trudaine

V

Hon. Mrs. Raby Vane
Viſcount Villiers
Rich. Vernon, Eſq.
Mr. de Voltaire
Le Marquis de Villette
Mr. de Veltheim

W

Mrs. Wilmot - - - 2
Miſs Weſt
Earl Waldegrave - - 2
Lord Willoughby de Broke
Henry Wilmot - - 2
Mr. Willis
* Mr. Wedderburn
* Le Comte de Welderen
* Lord Warwick
Mr. Watelet
* Colonel White
* Capt. Watſon

X

Le Marquis de Ximenès

Y

* Sir George Yonge, Bart.

ANALYSE

DU

JEU DES ECHECS;

ÉDITION DE 1749.

PREMIERE PARTIE.

PREMIERE PARTIE,

Où y il a deux Renvois, l'un au douzieme Coup, & l'autre au trente-ſeptieme.

1.

B. Le Pion du roi, deux pas.
N. De même.

2.

B. Le Fou du roi à la quatrieme caſe du fou de ſa dame.
N. De même.

3.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.
N. Le Cavalier du roi à la troiſieme caſe de ſon fou.

4.

B. Le P. de la dame, deux pas. (*a*)
N. Le P. prend le pion.

5.

B. Le P. reprend le pion. (*b*)
N. Le F. du roi à la troiſieme caſe du cavalier de ſa dame. (*c*)

6.

B. Le C. de la dame à la troiſieme caſe de ſon fou.
N. Le Roi roque.

7.

B. Le C. du roi à la ſeconde caſe de ſon roi. (*d*)
N. Le P. du fou de la dame, un pas.

NOTES.

(*a*) Ce pion ſe pouſſe deux pas, pour deux raiſons. La premiere à fin d'empêcher le fou du roi adverſe de battre ſur le pion du fou de votre roi. La ſeçonde pour porter la force de vos pions dans le centre de l'échiquier.

(*b*) Lorsque vous vous trouvez dans la ſituation préſente, ſavoir, deux pions de front, il faut bien ſe garder d'en pouſſer aucun des deux, avant que votre adverſaire ne vous propoſe d'échanger l'un contre l'autre, ce que vous éviterez alors en pouſſant en avant le pion attaqué.

(*c*) Si, au lieu de ſe retirer, ce fou donne échec, il faut couvrir du fou; & s'il prend votre fou, il faut reprendre du cavalier, qui, par ce moyen, défend le pion de votre roi.*

* *Dans cette ancienne édition, l'Auteur avoit cru qu'il pouvoit ne pas faire toujours joüer le coup juſte, pour avoir l'occaſion de donner des exemples fréquens ſur la maniere de bien joüer les pions.*

(*d*) Il faut ſe garder de le jouer à la troiſieme caſe de ſon fou, avant que le pion de ce fou, n'ait été pouſſé deux pas, parce qu'autrement le cavalier empêcherait ſa marche.

* *Les noires, ſur ce coup, pourroient prendre le pion du roi des blancs, & pouſſer enſuite le pion de la dame deux pas; ce qui romprait le centre des blancs.*

8.

B. Le F. du roi à la troiſieme caſe de ſa dame. (*e*)
N. Le P. de la dame, deux pas.

9.

B. Le P. du roi, un pas.
N. Le C. du roi à la caſe de ſon roi.

10.

B. Le F. de la dame à la troiſieme caſe du roi.
N. Le P. du fou du roi, un pas. (*f*)

11.

B. La Dame à ſa ſeconde caſe. (*g*)
N. Le P. du fou du roi prend le pion. (*h*)

12.

B. Le P. de la dame reprend le pion.
N. Le F. de la dame à la troiſieme caſe de ſon roi. (*i*) ☞

13.

B. Le C. du roi à la quatrieme caſe du F. de ſon roi. (*k*)
N. La Dame à la ſeconde caſe de ſon roi.

NOTES.

(*e*) Le fou se retire pour ne point être attaqué par le pion de la dame adverse, parce qu'alors vous seriez contraint de prendre son pion avec le vôtre, ce qui séparerait vos pions.

(*f*) Il joue ce pion pour faire une ouverture à la tour ; & cela ne peut manquer, soit qu'il prenne ou que vous preniez.

(*g*) Il ne faut pas prendre le pion qui vous est offert, parce qu'alors le pion de votre roi perdrait sa colonne ; au lieu qu'en le laissant prendre, vous le remplacez par celui de votre dame, & le soutenez ensuite par celui du fou de votre roi. Ces deux pions liés ensemble doivent produire le gain de la partie.

(*h*) Il prend le pion pour suivre le projet de faire place à sa tour.

(*i*) Il joue ce fou pour pouvoir pousser ensuite le pion du fou de sa dame. Vous pourriez bien lui faire doubler un pion en prenant le fou de son roi avec celui de votre dame, mais cela mettrait en jeu la tour de sa dame. D'ailleurs un pion doublé, lorsqu'il est lié avec d'autres, n'est point désavantageux. Je fais néantmoins, sur ce coup, un renvoi en lui faisant prendre le fou de votre dame avec celui de son roi.

(*k*) Le pion de votre roi n'étant point encore en danger, votre cavalier attaque immédiatement son fou pour le faire retirer, ou le prendre.

14. *blanc*

B. Le F. de la dame prend le fou noir. (*l*)
N. Le P. prend le fou.

15.

B. Le Roi roque avec ſa tour. (*m*)
N. Le C. de la dame à la ſeconde caſe de ſa dame.

16.

B. Le C. du roi prend le fou.
N. La Dame reprend le cavalier.

17.

B. Le P. du fou du roi, deux pas.
N. Le C. du roi à la ſeconde caſe du fou de ſa dame.

18.

B. La Tour de la dame à la caſe de ſon roi.
N. Le P. du cavalier du roi, un pas. (*n*)

19.

B. Le P. de la tour du roi, un pas. (*o*)
N. Le P. de la dame, un pas.

20.

B. Le C. à la quatrieme caſe de ſon roi.
N. Le P. de la tour du roi, un pas. (*p*)

21.

B. Le P. du cavalier de la dame, un pas.
N. Le P. de la tour de la dame, un pas.

22.

B. Le P. du cavalier du roi, deux pas.
N. Le C. du roi à la quatrieme caſe de ſa dame.

23.

B. Le C. à la troiſieme caſe du cavalier de ſon roi. (*q*)

NOTES.

(*l*) Il eſt toujours dangereux de laiſſer le fou du roi adverſe ſur la ligne directe qui attaque le pion du fou de votre roi ; & lorsque le pion de votre dame ne peut pas fermer cette direction, il faut oppoſer le fou de votre dame, & prendre ſon fou, pour toute autre pièce, d'abord que l'occaſion s'en préſente.

(*m*) Vous roquez de ce côté pour ſoutenir d'autant mieux le pion du fou de votre roi, que vous avancerez deux pas, dans le moment que celui de votre roi ſera attaqué.

(*n*) Il eſt forcé de pouſſer ce pion pour empêcher que vous n'avanciez ſur ſa dame celui du fou de votre roi, ce qui vous donneroit deux pions de front ſur ſon terrein.

(*o*) Ce pion ſe joue pour pouvoir pouſſer celui du cavalier de votre roi.

(*p*) Il joue ce pion pour empêcher votre cavalier d'entrer dans ſon jeu, & de faire déplacer ſa dame, ce qui donneroit dès l'inſtant même un champ libre à vos pions.

(*q*) Vous jouez ce cavalier pour pouſſer enſuite le pion du fou de votre roi, qui alors ſe trouve ſoutenu par trois pièces, la tour, le fou, & le cavalier.

N. Le C. du roi à la troisieme case du roi adverse. (*r*)

24.

B. La Tour de la dame prend le cavalier.
N. Le P. reprend la tour.

25.

B. La Dame prend le pion.
N. La Tour de la dame prend le pion de la tour opposée.

26.

B. La Tour à la case de son roi. (*s*)
N. La Dame prend le pion du cavalier de la dame adverse.

27.

B. La Dame à la quatrieme case de son roi.
N. La Dame à la troisieme case de son roi. (*t*)

28.

B. Le P. du fou du roi, un pas.
N. Le P. prend le pion.

29.

B. Le P. reprend le pion.
N. La Dame à sa quatrieme case. (*u*)

30.

B. La Dame prend la dame.
N. Le P. reprend la dame.

31.

B. Le F. prend le pion en prise.
N. Le C. à sa troisieme case.

32.

B. Le P. du fou du roi, un pas. (*x*)
N. La Tour de la dame à la seconde case du cavalier de la dame adverse.

NOTES.

(*r*) Il joue ce cavalier, pour couper la comunication entre vos pièces, & rompre vos pions, ce qu'il ferait ſûrement en avançant le pion du cavalier de ſon roi; mais en ſacrifiant votre tour, vous prevenez ſon deſſein.

(*s*) Vous jouez cette tour pour ſoutenir le pion de votre roi, qui reſterait en priſe en pouſſant celui du fou de votre roi.

(*t*) La dame revient à cette caſe, pour parer le mat qui ſe prépare.

(*u*) La dame offre l'échange, pour rompre le projet du mat par le fou & la dame adverſe.

(*x*) On doit obſerver que lorsqu'on a un fou blanc, il faut ranger ſes pions ſur les caſes noires, ou ſi c'eſt un fou noir, il faut les ranger ſur les caſes blanches; parcequ'alors le fou empêche les pièces de votre adverſaire à ſe porter entre vos pions. Cette regle eſt comme indiſpenſable dans les cas où l'on attaque, & où l'on a des pions paſſés: dans le cas de défenſe, elle eſt contraire; il faut alors que les pions ſoient placés ſur la couleur du fou.

33.

B. Le F. à la troiſieme caſe de ſa dame.

N. Le Roi à la ſeconde caſe de ſon fou.

34.

B. Le F. à la quatrieme caſe du fou du roi adverſe. (*x*)

N. Le C. à la quatrieme caſe du fou de la dame adverſe.

35.

B. Le C. à la quatrieme caſe de la tour du roi adverſe.

N. La Tour du roi donne échec.

36.

B. Le Fou couvre l'échec.

N. Le C. à la ſeconde caſe de la dame adverſe.

37.

B. Le P. du roi donne échec.

N. Le Roi à la troiſieme caſe de ſon cavalier. (*y*)

38.

B. Le P. du fou du roi, un pas.

N. La Tour à la caſe du fou de ſon roi.

39.

B. Le C: donne échec à la quatrieme caſe du fou de ſon roi.

N. Le Roi à la ſeconde caſe de ſon cavalier.

40.

B. Le F. à la quatrieme caſe de la tour du roi adverſe.

N. Ce qu'il voudra : le blanc pouſſe à dame.

NOTES.

(*x*) Voici un exemple de la note ci-dessus : si votre fou était noir, le roi adverse pourrait se placer entre vos deux pions.

(*y*) Le roi pouvant se retirer à la case de son fou, nous en ferons le sujet d'un renvoi.

PREMIER RENVOI.

De la premiere partie, qui change au 12me. *coup que le Noir joue.*

Blanc. 12.

N. Le F. du roi prend le F. de la dame adverse.

13.

B. La Dame reprend le fou.
N. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi.

14.

B. Le C. du roi à la quatrieme case du fou de son roi.
N. La Dame à la seconde case de son roi.

15.

B. Le C. prend le fou.
N. La Dame prend le cavalier.

16.

B. Le Roi rocque du côté de sa tour.

N. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.

17.

B. Le P. du fou du roi, deux pas.

N. Le P. du C. du roi, un pas.

18.

B. Le P. de la tour du roi, un pas.

N. Le C. du roi à sa seconde case.

19.

B. Le P. du C. du roi, deux pas.

N. Le P. du F. de la dame, un pas.

20.

B. Le C. à la seconde case de son roi.

N. Le P. de la dame, un pas.

21.

B. La Dame à sa seconde case.

N. Le C. de la dame à sa troisieme case.

22.

B. Le C. à la troisieme case du C. de son roi.

N. Le C. de la dame à la quatrieme case de sa dame.

23.

B. La Tour de la dame à la case de son roi.

N. Le Cavalier de la dame à la troisieme case du roi adverse.

24.

B. La Tour prend le C.

N. Le P. reprend la tour.

25.

B. La Dame reprend le pion.

N. La Dame prend le P. de la tour de la dame adverse.

26.

B. Le P. du fou du roi, un pas.
N. La Dame prend le P.

27.

B. Le P. du fou du roi, un pas.
N. Le C. à la caſe de ſon roi.

28.

B. Le P. du C. du roi, un pas.
N. La Dame à la quatrieme caſe de la dame adverſe.

29.

B. La Dame prend la dame.
N. Le P. reprend la dame.

30.

B. Le P. du roi, un pas.
N. Le C. à la troiſieme caſe de ſa dame.

31.

B. Le C. à la quatrieme caſe de ſon roi.
N. Le C. à la quatrieme caſe du fou de ſon roi.

32.

B. La Tour prend le cavalier.
N. Le P. reprend la tour.

33.

B. Le C. à la troiſieme caſe de la dame adverſe.
N. Le P. du fou du roi, un pas; ou toute autre choſe, la perte étant inévitable.

34.

B. Le P. du roi, un pas.
N. La Tour à la caſe du C. de ſa dame.

35.

B. Le F. donne Echec.
N. Le Roi ſe retire, n'ayant qu'un ſeul endroit.

36.

B. Le C. donne échec.

N. Le Roi où il peut.

37.

B. Le C. à la case de la dame adverse donne échec à la découverte.

N. Le Roi où il peut.

38.

B. Pousse le P. du roi à dame & donne échec & mat.

SECOND RENVOI

De la premiere Partie, commençant au 37me. Coup.

37.

B. Le P. du roi donne échec.

N. Le Roi à la case de son fou.

38.

B. La Tour à la case de la tour de sa dame.

N. La Tour donne échec à la case du C. de la dame adverse.

39.

B. La Tour prend la tour.

N. Le C. reprend la tour.

40.

B. Le Roi à la seconde case de sa tour.

N. Le C. à la troisieme case du fou de la dame adverse.

41.

B. Le C. à la quatrieme caſe du fou de ſon roi.

N. Le C. à la quatrieme caſe du roi adverſe.

42.

B. Le C. prend le P.

N. La Tour à la quatrieme caſe du C. de ſon roi.

43.

B. Le P. du roi un pas & donne échec.

N. Le Roi à la ſeconde caſe de ſon fou.

44.

B. Le F. donne échec à la troiſieme caſe du roi adverſe.

N. Le Roi prend le fou.

45.

B. Le P. du roi pouſſe à dame, & gagne la partie.



SECONDE PARTIE,

Dans laquelle il y aura trois Renvois ; un ſur le troiſieme, l'autre ſur le huitieme, & le dernier ſur le vingt-ſixieme Coup.

1.

B. Le P. du roi, deux pas.
N. De même.

2.

B. Le F. du roi à la quatrieme caſe du fou de ſa dame.
N. Le P. du fou de la dame, un pas.

3.

B. Le P. de la dame, deux pas. (*a*)
N. Le P. prend le pion. (*b*)

4.

B. La dame reprend le pion.
N. Le P. de la dame, un pas.

5.

B. Le P. du fou du roi, deux pas.
N. Le F. de la dame à la troiſieme caſe de ſon roi. (*c*)

6.

B. Le F. du roi à la troiſieme caſe de ſa dame.
N. Le P. de la dame un pas.

7.

B. Le P. du roi, un pas.
N. Le P. du fou de la dame, un pas.

8.

B. La Dame à la ſeconde caſe du fou de ſon roi.
N. Le C. de la dame à la troiſieme caſe du fou de ſa dame. (*d*).

NOTES.

(*a*) Il eſt abſolument néceſſaire de pouſſer ce pion deux pas, pour l'empêcher de porter ſes pions au centre, ce qu'il ferait en pouſſant lui-même le pion de ſa dame deux pas, en attaquant votre fou, & gagnerait, par ce coup, l'avantage du trait ſur vous.

(*b*) S'il eût pouſſé le pion de ſa dame deux pas, au lieu de prendre, cela changerait totalement la partie: nous en ferons le ſujet d'un renvoi.

(*c*) Il joue ce fou pour deux raiſons; la premiere, pour pouvoir pouſſer le pion de ſa dame, & par-là faire place au fou de ſon roi; la ſeconde, pour s'oppoſer au fou de votre roi, & s'en défaire dans l'occaſion, ſelon la régle dejà preſcrite dans la premiere partie.

(*d*) Si, au lieu de ſortir ſes pièces, comme il fait en jouant ce cavalier, il continuait de pouſſer ſes pions en avant, il pourrait perdre facilement la partie: il faut obſerver qu'un pion, ou même deux, lorsqu'ils ſont trop avancés, à l'exception que toutes les pièces n'ayent un champ libre pour les ſecourir, ou que ces mêmes pions ne puiſſent être ſoutenus ou remplacés par d'autres, il faut les compter comme perdus: cela ſera le ſujet d'un renvoi, par lequel on ſera convaincu que deux pions de front, à la quatrieme caſe de l'échiquier, valent beaucoup mieux qu'à la ſixieme caſe.

9.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.

N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

10.

B. Le P. de la tour du roi, un pas.

N. Le P. de la tour du roi, deux pas. (*e*)

11.

B. Le P. du cavalier du roi, un pas. (*f*)

N. Le C. du roi à la troisieme case de sa tour.

12.

B. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.

N. Le F. du roi à la seconde case de son roi.

13.

B. Le P. de la tour de la dame, deux pas.

N. Le C. du roi à la quatrieme case de son fou.

14.

B. Le Roi à la case de son fou.

N. Le P. de la tour du roi, un pas.

15.

B. Le P. du cavalier du roi, un pas.

N. Le C. donne échec au roi & à la tour.

16.

B. Le Roi à la seconde case de son cavalier.

N. Le C. prend la tour.

17.

B. Le Roi prend le cavalier. (*g*)

N. La Dame à sa seconde case.

18.

B. La Dame à la case du cavalier de son roi. (*h*)

N. Le P. de la tour de la dame, deux pas.

NOTES.

(*e*) Il pouſſe ce pion deux pas pour empêcher que les vôtres ne viennent ſur les ſiens. Il faut obſerver que dans la poſition préſente, deux corps égaux de pions ſe trouvent ſur l'échiquier. Vous en avez quatre du côté de votre roi, contre trois des ſiens ; & il en a quatre contre trois des vôtres du côté de ſa dame. Celui des deux qui pourra le premier ſéparer les pions de ſon adverſaire, où ils ſont le plus nombreux, doit indubitablement gagner la partie.

(*f*) Ce coup eſt très-eſſentiel parce qu'en pouſſant un pas le pion de la tour de ſon roi, il couperait la communication de vos pions. Celui du cavalier de votre roi ne pourrait jamais joindre celui de votre fou, ſans s'expoſer à être pris par le pion de ſa tour.

(*g*) Quoiqu'une tour ſoit une pièce plus importante qu'un cavalier, votre jeu eſt peut-être meilleur que le ſien, parce que malgré cette perte, votre roi eſt en ſûreté, & que vous êtes en état de former votre attaque, de quelque côté que le roi adverſe puiſſe roquer.

(*h*) Il eſt eſſentiel de jouer votre dame pour ſoutenir le pion du cavalier de votre roi, à fin d'empêcher qu'il ne ſacrifie ſon fou pour vos deux pions, ce qu'il ferait indubitablement. La force de votre jeu conſiſtant préſentement dans vos pions ; il ſerait donc de ſon avantage de les rompre, d'autant plus que par ce moyen il gagnerait ſur vous une attaque qui pourrait cauſer la perte de la partie.

19.

B. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi. (*i*)

N. Le P. du cavalier de la dame, un pas.

20.

B. Le C. de la dame à la troisieme case de sa tour.

N. Le Roi roque du côté de sa dame. (*k*)

21.

B. Le F. du roi donne échec.

N. Le Roi à la seconde case du fou de sa dame.

22.

B. Le C. de la dame à la seconde case de son fou. (*l*)

N. La Tour de la dame à sa case.

23.

B. Le F. du roi à la quatrieme case du cavalier de la dame adverse.

N. La Dame à sa case. (*m*)

24.

B. Le P. du C. de la dame, deux pas.

N. La Dame à la case du fou de son roi.

25.

B. Le P. du cavalier de la dame prend le pion du fou de la dame adverse.

N. Le P. du cavalier de la dame reprend le pion

26.

B. Le C. du roi à la seconde case de sa dame. (*n*)

N. Le P. du fou de la dame, un pas. (*o*)

27.

B. Le C. du roi, à la troisieme case de son fou.

N. Le P. du fou du roi, un pas. (*p*)

N O T E S.

(*i*) Vous jouez ce fou dans l'intention de faire pousser à votre adversaire le pion du fou de sa dame, ce qui vous donnerait la partie en peu de coups ; en ouvrant le passage à vos cavaliers.

(*k*) Il roque de ce côté pour éviter la force de vos pions sur son roi, d'autant qu'ils sont dejà plus avancés que ceux du côté de votre dame.

(*l*) Si vous eussiez donné l'échec avec ce cavalier, vous auriez embarrassé votre fou, & perdu plusieurs tems. Il vaut donc mieux rétrograder.

(*m*) Il remet la dame à sa case, pour la porter ensuite à celle du fou de son roi, & mieux soutenir le pion du fou de sa dame.

(*n*) Vous jouez ce cavalier pour suivre votre attaque sur son pion.

(*o*) Il joue ce pion pour gagner un coup, & pour empêcher le cavalier de votre roi de se porter à la troisieme case du cavalier de votre dame ; mais comme ce coup peut se jouer différemment ; il fera le sujet d'un renvoi.

(*p*) Toute autre pièce qu'il puisse jouer, il perd la partie, vos cavaliers ayant une libre entrée dans son jeu.

28.

B. Le F. de la dame donne échec.

N. Le Roi à la ſeconde caſe du cavalier de ſa dame.

29.

B. Le F. prend le C. & donne échec.

N. Le Roi reprend le fou.

30.

B. Le C. du roi donne échec.

N. Le Roi à la ſeconde caſe de ſa dame. (q)

31.

B. Le P. du fou du roi, un pas.

N. Le F. à la caſe du C. de ſon roi.

32.

B. Le P. du roi donne échec.

N. Le Roi à ſa caſe.

33.

B. Le C. du roi à la quatrieme caſe du cavalier de la dame adverſe.

N. Le F. du roi à la troiſieme caſe de ſa dame.

34.

B. La dame à ſa quatrieme caſe. (r)

N. Perdu.

NOTES.

(*q*) Si ſon roi prend le fou de votre dame, il perd la ſienne par un échec à la découverte ; & s'il retire ſon roi ailleurs, il perd le fou de ſa dame.

(*r*) La dame prend enſuite le pion de la dame adverſe, met toutes les pièces en priſe, & gagne la partie.

PREMIER RENVOI,

Sur la ſeconde partie au troiſieme coup des noirs.

3.

B. Le P. de la dame, deux pas.
N. De même.

4.

B. Le P. du roi prend le pion.
N. Le P. du fou de la dame reprend le pion.

5.

B. Le F. donne échec.
N. Le F. couvre l'échec.

6.

B. Le F. prend le fou.
N. Le C. reprend le fou.

7.

B. Le P. de la dame prend le pion.
N. Le C. reprend le pion.

8.

B. La dame à la ſeconde caſe de ſon roi.
N. De même.

9.

B. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou.

N. Le Roi roque.

10.

B. Le F. à la quatrieme case du fou de son roi.

N. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou.

11.

B. Le Roi roque.

N. La Dame prend la dame.

12.

B. Le C. du roi reprend la dame.

N Le P. de la dame, un pas.

13.

B. Le C. de la dame à la quatrieme case de son roi.

N. Le P. du fou du roi, un pas.

14.

B. Le P. de la tour du roi, deux pas.

N. Le P. de la tour du roi, deux pas.

15.

B. La Tour du roi à sa troisieme case.

N. Le C. du roi à la troisieme case de sa tour.

16.

B. Le F. prend le cavalier.

N. La Tour reprend le fou.

17.

B. La Tour du roi à la troisieme case de sa dame.

N. La Tour de la dame à la case de son roi.

18.

B. Le C. du roi prend le pion.

N. Le C. à la quatrieme case du C. de la dame adverse.

19.

B. La Tour du roi à la troisieme case de son roi.

N. Le C. prend le pion de la tour, & donne échec.

20.

B. Le Roi à la case du C. de sa dame.

N. Le C. se retire.

21.

Le C. donne échec au roi, & à la tour, &c.

SECOND RENVOI

Sur le huitieme Coup des noirs.

8.

B. La Dame à la seconde case du fou de son roi.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

9.

B. Le F. du roi à la seconde case de son roi.

N. Le P. de la dame, un pas.

10.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.

N. Le P. de la dame, un pas.

11.

B. Le F. du roi à sa troisieme case.

N. Le F. de la dame à la quatrieme case de sa dame.

12.

B. Le P. du cavalier de la dame, un pas.

N. Le P. du cavalier de la dame, deux pas.

13.

B. Le P. de la tour de la dame, deux pas.

N. Le P. du fou de la dame prend le pion.

14.

B. Le P. de la tour de la dame reprend le pion.

N. Le F. de la dame prend le fou adverſe.

15.

B. Le C. du roi reprend le fou.

N. Le C. de la dame à la ſeconde caſe de ſa dame.

16.

B. Le F. de la dame à la troiſieme caſe de ſon roi.

N. La Tour à la caſe du cavalier de ſa dame.

17.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.

N. Le C. de la dame à ſa troiſieme caſe.

18.

B. Le C. de la dame à la ſeconde caſe de ſa dame.

N. Le F. du roi à la quatrieme caſe du cavalier de la dame adverſe.

19.

B. Le Roi roque, & doit enſuite gagner la partie, parce que tous ſes pions à la droite ſont ſoutenus, & que les deux pions de ſon adverſaire, étant ſéparés, doivent être perdus.

TROISIEME & DERNIER RENVOI,

Sur la ſeconde partie, au 26me. coup des noirs.

26.

B. Le C. du roi à la ſeconde caſe de ſa dame.

N. Le P. du fou du roi, un pas.

27.

B. Le C. du roi à la troiſieme caſe du cavalier de ſa dame.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

28.

B. Le F. de la dame donne échec.

N. Le Roi à la ſeconde caſe du cavalier de ſa dame.

29.

B. Le C. du roi donne échec à la quatrieme caſe du fou de la dame noire.

N. Le F. du roi prend le cavalier.

30.

B. Le F. de la dame prend le fou.

N. La dame à la caſe de ſon fou.

31.

B. La Tour à la caſe du cavalier de ſa dame.

N. Le Roi à la ſeconde caſe du fou de ſa dame.

32.

B. Le F. de la dame donne échec à la troiſieme caſe de la dame adverſe.

N. Le Roi à la caſe de ſa dame.

33.

B. La Dame donne échec à la troiſieme caſe du cavalier de la dame adverſe.

N. Le Roi à ſa caſe, ou à l'autre: perd la partie.

TROISIEME PARTIE,

Commençant par les noirs.

Cette partie n'eſt pas exactement correcte; mais le début des blancs eſt très-bon, ſurtout lorsqu'on fait avantage.

1.

N. Le P. du roi, deux pas.
B. De même.

2.

N. Le C. du roi à la troiſieme caſe de ſon fou.
B. Le P. de la dame, un pas.

3.

N. Le F. du roi à la quatrieme caſe du fou de ſa dame.
B. Le P. du fou du roi, deux pas. (*a*)

4.

N. Le P. de la dame, un pas.
B. Le P. du fou de la dame, un pas.

5.

N. Le Pion du roi prend le pion. (*b*)
B. Le F. de la dame reprend le pion.

6.

N. Le F. de la dame à la quatrieme caſe du cavalier du roi adverſe.
B. Le C. du roi à la troiſieme caſe de ſon fou. (*c*)

7.

N. Le C. de la dame à la ſeconde caſe de ſa dame.
B. Le P. de la dame, un pas.

NOTES.

(*a*) C'eſt toujours un avantage d'échanger le pion du fou de votre roi, contre celui du roi adverſe, puisque, par ce moyen, le pion de votre roi, & celui de votre dame, peuvent ſe placer au centre de l'échiquier. De plus, en roquant à la droite, votre tour ſe trouve en liberté, & en état d'agir dès le commencement de la partie, comme on le verra par un renvoi ſur ce même coup.

(*b*) Si votre adverſaire refuſe à prendre le pion du fou, vous devez le laiſſer en priſe, & ne le pouſſer en avant que lorsqu'il a roqué, & enſuite former l'attaque ſur les pions qui couvrent ſon roi avec vos pions de la droite, comme il eſt expliqué par un renvoi ſur ce coup. Il faut obſerver, & prendre pour régle générale, que l'on ne doit point aiſément ſe déterminer à pouſſer les pions de droite & de gauche, avant que le roi adverſe n'ait roqué, parce qu'il ſe retirera toujours du côté où vos pions ſont le moins avancés, & par conſéquent le moins en état de lui nuire.

(*c*) S'il prennait le cavalier avec ſon fou, il faudrait reprendre de votre pion, pour porter la force de vos pions vers le centre.

8.

N. Le fou ſe retire.
B. Le fou du roi à la troiſieme caſe de ſa dame. (*d*)

9.

N. La Dame à la ſeconde caſe de ſon roi.
B. De même.

10.

N. Le Roi roque du côté de ſa tour. (*e*)
B. Le C. de la dame à la ſeconde caſe de ſa dame.

11.

N. Le C. du roi à la quatrieme caſe de ſa tour. (*f*)
B. La Dame à la troiſieme caſe de ſon roi.

12.

N. Le C. du roi prend le fou. (*g*)
B. La Dame reprend le cavalier.

NOTES.

(*d*) C'eſt la meilleure caſe que puiſſe occuper le fou de votre roi, après celle de la quatrieme du fou de votre dame. Dans cette place, il peut vous ſervir à former l'attaque ſur le pion de la tour de ſon roi, au cas qu'il roque à ſa gauche.

(*e*) S'il avait roqué du côté de ſa dame, il aurait fallu néceſſairement roquer du côté de votre roi, pour attaquer enſuite plus aiſément avec les pions de votre gauche. Il eſt bon de donner encore ici pour régle générale, que comme il eſt ſouvent dangereux d'attaquer trop tôt ſon adverſaire, vous ne devez pas vous preſſer dans votre attaque, qu'au préalable vos pions ne ſoient tous bien ſoutenus & par eux-mêmes & par vos pièces, ſans quoi ces ſortes d'attaque deviennent entierement inutiles, ainſi qu'on le verra par un renvoi ſur ce coup.

(*f*) Il joue le cavalier pour faire place au pion du fou de ſon roi, à deſſein de le pouſſer enſuite deux pas, pour tâcher de rompre la ligne de vos pions.

(*g*) Si au lieu de prendre votre fou, il avait pouſſé le pion de ſon roi deux pas, il aurait fallu attaquer ſa dame avec le fou de la votre ; & le coup d'après, pouſſer le pion de la tour de votre roi ſur ſon fou, pour le forcer à prendre votre cavalier. En ce cas, votre avantage aurait été de reprendre ſon fou avec le pion, pour ſoutenir d'autant mieux celui de votre roi, & le remplacer s'il eſt pris.

13.

N. Le F. de la dame prend le cavalier. (*h*)
B. Le P. reprend le fou.

14.

N. Le P. du fou du roi, deux pas.
B. La Dame à la troisieme case du cavalier de son roi.

15.

N. Le P. du fou du roi prend le pion.
B. Le P. du fou le reprend.

16.

N. La Tour du roi à la troisieme case du fou de son roi. (*i*)
B. Le P. de la tour du roi, deux pas. (*k*)

17.

N. La Tour de la dame à la case du fou de son roi.
B. Le Roi roque du côté de sa dame.

18.

N. Le P. du fou de la dame, deux pas.
B. Le P. du roi, un pas. (*l*)

19.

N. Le P. de la dame prend le pion.
B. Le P. de la dame, un pas.

NOTES.

(*h*) S'il ne prenait pas ce cavalier, ſon fou ſe trouverait enfermé par vos pions, ou il perdrait trois coups inutilement, ce qui occaſionerait la ruine entiere de ſon jeu.

(*i*) Il joue cette tour pour attaquer & déplacer votre dame, ou la doubler, au beſoin, avec ſon autre tour.

(*k*) Vous pouſſez ce pion deux pas pour faire place à votre dame, au cas que votre adverſaire l'attaque avec la tour de ſon roi.

(*l*) Voici un coup difficile à bien comprendre, & à bien expliquer; il s'agit premierement d'obſerver, lorsqu'on ſe trouve avoir un cordon de pions ſitués les uns après les autres, il faut que celui qui eſt en tête tâche toujours de conſerver ſon poſte. Le pion de votre roi ne ſe trouvant point ſur la même couleur, ou en rang oblique avec les autres, votre adverſaire a pouſſé le pion du fou de ſa dame pour deux raiſons: la premiere, pour vous engager à pouſſer en avant celui de votre dame, qui alors ſerait arrêté par le pion de la ſienne, & parlà faire enſorte que le pion de votre roi, reſté en arriere, vous devienne inutile: la ſeconde, pour empêcher en même tems le fou de votre roi, de battre ſur le pion de la tour de ſon roi: c'eſt pourquoi vous devez pouſſer en avant le pion de votre roi ſur la tour, & même le ſacrifier, parce que votre adverſaire, en le prenant, ouvre un paſſage libre au pion

20.

N. Le F. à la ſeconde caſe du fou de ſa dame.
B. Le C. à la quatrieme caſe de ſon roi. (*m*)

21.

N. La Tour du roi à la troiſieme caſe du fou du roi adverſe.
B. La Dame à la ſeconde caſe du cavalier de ſon roi.

22.

N. La Dame à la ſeconde caſe du fou de ſon roi. (*n*)
B. Le C. à la quatrieme caſe du cavalier du roi adverſe.

23.

N. La Dame donne échec.
B. Le Roi à la caſe du cavalier de ſa dame.

24.

N. La Tour prend le fou. (*o*)
B. La Tour reprend la tour.

de votre dame ; que vous avancerez d'abord, & que vous pourrez ſoutenir par vos autres pions, pour tâcher enſuite de le mener à dame, ou d'en tirer un avantage aſſez conſidérable pour gagner la partie. Il eſt vrai que le pion de ſa dame, occupant la ligne de ſon roi, a, ſelon toute apparence, le même avantage de pouvoir pouſſer à dame, ſans l'oppoſition de vos pions ; mais la différence eſt grande, en ce que ſon pion étant ſéparé, & ne pouvant plus être réuni ni ſoutenu par aucun des autres, ſera toujours en danger d'être pris, chemin faiſant, par chacune de vos pièces, qui lui ferait la guerre : ce coup, comme je le remarque, eſt difficile, & il faut être bon joueur pour pouvoir bien en juger.

(*m*) Il était néceſſaire de jouer ce cavalier pour arrêter le pion de ſon roi, d'autant plus que ce même pion, dans ſa poſition actuelle, bouche le paſſage à ſon fou, & même à ſon cavalier.

(*n*) Il joue ſa dame pour donner enſuite échec ; mais au lieu de la jouer, s'il eût pouſſé le pion de la tour de ſon roi, pour parer le coup de votre cavalier, il aurait fallu pouſſer un pas le pion de votre dame, ce qui vous procurerait le gain de la partie.

(*o*) Il prend ce fou, pour ſauver le pion de la tour de ſon roi, d'autant plus que ce fou le gêne plus que toutes vos autres pièces, & que par ce coup il peut tenir en échec la tour de votre dame, avec ſa dame.

25.

N. La Dame à la quatrieme case du fou de son roi.

B. La Dame à la quatrieme case de son roi. (*p*)

26.

N. La Dame prend la dame.

B. Le C. reprend la dame.

27.

N. La Tour à la quatrieme case du fou du roi adverse.

B. Le C. à la quatrieme case du cavalier du roi adverse.

28.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

B. La Tour de la dame à la troisieme case du cavalier de son roi.

29.

N. Le C. à la quatrieme case du fou de sa dame.

B. Le C. à la troisieme case du roi adverse.

30.

N. Le C. prend le cavalier.

B. Le P. reprend le cavalier.

31.

N. La Tour à la troisieme case du fou de son roi.

B. La Tour du roi à la case de sa dame. (*q*)

32.

N. La Tour prend le pion.

B. La Tour du roi à la seconde case de la dame adverse, & gagne la partie.

NOTES.

(*p*) Ayant une tour pour un fou à la fin d'une partie, c'eſt votre avantage d'échanger la dame, parce que la ſienne vous gêne dans ſa poſition actuelle; & pour éviter le mat, il ſe trouve forcé de la prendre.

(*q*) Il faut s'emparer des ouvertures pour mettre en jeu les tours, ſur-tout dans les fins-de-parties.

PREMIER RENVOI

De la troiſieme partie, commençant au troiſieme coup des noirs.

3.

N. Le P. de la dame, deux pas.
B. Le P. du fou du roi, deux pas.

4.

N. Le P. de la dame prend le pion.
B. Le P. du fou du roi prend le pion.

5.

N. Le C. du roi à la quatrieme caſe du cavalier du roi adverſe.
B. Le P. de la dame, un pas.

6.

N. Le P. du fou du roi, deux pas.
B. Le F. du roi à la quatrieme caſe du fou de ſa dame.

7.

N. Le P. du fou de la dame, deux pas.
B. Le P. du fou de la dame, un pas.

8.

N. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou.

B. Le C. du roi à la seconde case de son roi.

9.

N. Le P. de la tour du roi, deux pas.

B. Le P. de la tour du roi, un pas.

10.

N. Le C. du roi à la troisieme case de sa tour.

B. Le Roi roque.

11.

N. Le C. de la dame à la quatrieme case de sa tour.

B. Le F. donne échec.

12.

N. Le F. couvre l'échec.

B. Le F. prend le fou.

13.

N. La Dame reprend le fou.

B. Le P. de la dame, un pas.

14.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

B. Le P. du cavalier de la dame, deux pas.

15.

N. Le P. du fou de la dame prend en passant.

B. Le P. de la tour reprend le pion.

16.

N. Le P. du cavalier de la dame, un pas.

B. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi.

17.

N. Le F. à la seconde case de son roi.

B. Le C. du roi à la quatrieme case du fou de son roi.

18.

N. Le C. du roi à ſa caſe.

B. Le C. du roi à la troiſieme caſe du cavalier du roi adverſe.

19.

N. La Tour du roi à ſa ſeconde caſe.

B. Le P. du roi, un pas.

20.

N. La Dame à la ſeconde caſe de ſon cavalier.

B. Le P. de la dame, un pas.

21.

N. Le F. du roi à ſa troiſieme caſe.

B. La Tour du roi prend le pion.

22.

N. Le Roi roque.

B. La Tour du roi prend le cavalier de la dame adverſe.

23.

N. Le P. reprend la tour.

B. La Tour de la dame prend le pion.

24.

N. Le P. de la tour de la dame, un pas.

B. La Tour donne échec.

25.

N. Le Roi ſe retire.

B. La Tour à la ſeconde caſe du fou de la dame adverſe.

26.

N. La Dame à la quatrieme caſe de ſon cavalier.

B. Le C. de la dame à la troiſieme caſe de ſa tour.

27.

N. La Dame à la quatrieme case du fou de son roi.

B. Le C. de la dame à la quatrieme de son fou.

28.

N. La Dame prend le cavalier, ne pouvant faire mieux.

B. Le F. donne échec.

29.

N. Le Roi se retire.

B. Le C. donne échec & mat.

SECOND RENVOI,

Au cinquieme coup des noirs.

5.

N. Le Roi roque.

B. Le P. du fou du roi, un pas.

6.

N. Le P. de la dame, un pas.

B. La Dame à la troisieme case du fou de son roi.

7.

N. Le P. de la dame prend le pion.

B. Le P. de la dame reprend le pion.

8.

N. Le P. de la tour de la dame, deux pas.

B. Le P. du cavalier du roi, deux pas.

9.

N. La Dame à sa troisieme case.

B. Le P. du cavalier du roi, un pas.

10.

N. Le C. du roi à la caſe de ſon roi.

B. Le F. du roi à la quatrieme caſe du fou de ſa dame.

11.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

B. La Dame à la quatrieme caſe de la tour du roi adverſe.

12.

N. Le P. du cavalier de la dame, deux pas.

B. Le P. du cavalier du roi, un pas.

13.

N. Le P. de la tour du roi, un pas.

B. Le F. prend le pion du fou du roi adverſe.

14.

N. Le Roi à la caſe de ſa tour.

B. Le F. de la dame prend le pion de la tour du roi adverſe.

15.

N. Le C. du roi à la troiſieme caſe de ſon fou.

B. La Dame à la quatrieme caſe de la tour de ſon roi, & gagne enſuite la partie.

TROISIEME RENVOI

De la troiſieme partie, commençant ſur le dixieme coup des noirs.

10.

N. Le Roi roque du côté de ſa dame.

B. Le Roi roque du côté de ſa tour.

11.

N. Le P. de la tour du roi, un pas.

B. Le C. de la dame à la ſeconde caſe de ſa dame.

12.

N. Le P. du cavalier du roi, deux pas.

B. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi.

13.

N. La Tour de la dame à la case du cavalier de son roi.

B. Le P. du cavalier de la dame, deux pas.

14.

N. Le P. de la tour du roi, un pas.

B. Le P. de la tour de la dame, deux pas.

15.

N. Le F. prend le cavalier.

B. La Dame reprend le fou.

16.

N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

B. La Dame à la seconde case de son roi.

17.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

B. Le P. de la tour de la dame, un pas.

18.

N. Le F, à la seconde case du fou de sa dame.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.

19.

N. Le P. de la tour du roi, un pas.

B. La Tour du roi à la case du cavalier de sa dame.

20.

N. La Tour du roi à sa quatrieme case.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.

21.

N. Le P. de la dame, un pas.

B. Le P. du roi, un pas.

22.

N. Le C. du roi à la case de son roi.
B. Le P. du cavalier de la dame, un pas.

23.

N. Le P. prend le pion.
B. La Tour de la dame reprend le pion.

24.

N. Le P. de la tour de la dame, un pas.
B. La Tour de la dame à la quatrieme case de son cavalier.

25.

N. Le P. du fou du roi, un pas,
B. Le F. du roi prend le pion de la tour de la dame.

26.

N. Le P. reprend le fou.
B. La Dame reprend le pion, & donne échec.

27.

N. Le Roi se retire.
B. La Dame donne échec.

28.

N. Le C. couvre l'échec,
B. Le P. de la tour de la dame, un pas.

29.

N. Le Roi à la seconde case de sa dame.
B. La Dame prend le pion de la dame adverse, & donne échec.

30.

N. Le Roi se retire.
B. Le P. de la tour de la dame, un pas, & par plusieurs moyens gagne assez visiblement la partie, sans aller plus loin.

QUATRIEME PARTIE,

Où il y aura deux Renvois ; l'un au cinquieme coup, & l'autre au sixieme.

1.

N. Le P. du roi, deux pas.
B. De même.

2.

N. Le P. du fou de la dame, un pas. (*a*)
B. Le P. de la dame, deux pas.

3.

N. Le P. prend le pion.
B. La Dame reprend le pion.

4.

N. Le P. de la dame, un pas. (*b*)
B. Le P. du fou du roi, deux pas.

5.

N. Le P. du fou du roi, deux pas. (*c*)
B. Le P. du roi, un pas. (*d*)

NOTES.

(*a*) Ce pion est mal joué au second coup, parce qu'en poussant le pion de votre dame deux pas, vous regagnez l'avantage du trait.

(*b*) Si, au lieu de ce pion, il eût joué le cavalier du roi à la seconde case de son roi, vous auriez alors poussé en avant le pion de votre roi, que vous auriez soutenu ensuite par celui du fou de votre roi.

(*c*) Si, au lieu de pousser ce pion, il eût joué le fou de sa dame à la troisieme case de son roi, vous auriez dû jouer le fou de votre roi à la troisieme case de sa dame, & alors la position serait semblable à celle du sixieme coup de la seconde partie mais s'il attaquait votre dame avec le pion du fou de la sienne, il jouerait mal, parce que le pion qui est en tête de ceux qui sont du côté de sa dame resterait en arriere. Voyez à ce sujet la remarque (*l*) au dixhuitieme coup de la troisieme partie: nous en ferons néanmoins le sujet d'un renvoi.

(*d*) C'est une régle générale, qu'il faut toujours éviter d'échanger le pion de votre roi contre celui du fou du roi adverse. La même régle doit s'observer à l'égard du pion de la dame contre celui du fou de la dame, parce qu'il est démontré que les pions du roi & de la dame ont plus de valeur que les autres; puis qu'en occupant le centre, ils empêchent les pièces de votre adversaire de prendre des postes avantageux.

6.

N. Le P. de la dame, un pas. (*e*)

B. La Dame à la ſeconde caſe du fou de ſon roi.

7.

N. Le F. de la dame à la troiſieme caſe de ſon roi.

B. Le C. du roi à la troiſieme caſe de ſon fou.

8.

N. Le C. de la dame à la ſeconde caſe de ſa dame.

B. Le C. du roi à la quatrieme caſe de ſa dame.

9.

N. Le F. du roi à la quatrieme caſe du fou de ſa dame.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.

10.

N. La Dame à la troiſieme caſe de ſon cavalier.

B. Le F. de la dame à la troiſieme caſe de ſon roi.

11.

N. Le F. du roi prend le cavalier.

B. Le P. reprend le fou. (*f*)

12.

N. Le C. du roi à la ſeconde caſe de ſon roi.

B. Le F. du roi à la troiſieme caſe de ſa dame.

13.

N. Le Roi roque du côté de ſa tour.

B. Le P. de la tour du roi, un pas.

14.

N. La Dame à la ſeconde caſe de ſon fou. (*g*)

B. Le P. du cavalier du roi, deux pas.

(*e*) Si, au lieu de pouſſer ce pion, il eût pris celui de votre roi, vous auriez dû alors prendre ſa dame, & enſuite reprendre ſon pion ; en l'empêchant de roquer, vous conſervez l'attaque ſur lui : mais comme il pourrait jouer ſa dame à la ſeconde caſe de ſon fou, nous ferons de ce coup le ſujet d'un renvoi.

(*f*) Lorſqu'on a deux corps de pions ſéparés, il faut toujours augmenter celui qui eſt le plus fort, en réuniſſant au centre le plus de pions qu'il eſt poſſible.

(*g*) Sa dame n'étant d'aucune utilité où elle ſe trouve, il la retire pour faire place à ſes pions, & les pouſſer ſur vous.

15.

N. Le P. du cavalier du roi, un pas.
B. Le P. du cavalier du roi, un pas. (*h*)

16.

N. Le P. du cavalier de la dame, un pas.
B. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou.

17.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.
B. Le Roi roque du côté de sa dame. (*i*)

18.

N. Le P. prend le pion.
B. Le F. reprend le pion.

19.

N. Le C. de la dame à la quatrieme case du fou de sa dame.
B. Le P. de la tour du roi, un pas. (*k*)

20.

N. Le C. prend le fou du roi.
B. La Tour reprend le cavalier.

21.

N. Le F. de la dame à la seconde case du fou de son roi. (*l*)
B. Le P. de la tour du roi, un pas.

22.

N. Le P. du cavalier de la dame, un pas. (*m*)
B. La Tour de la dame à la troisieme case de la tour de son roi.

NOTES.

(*h*) En pouſſant ce pion, vous fermez le jeu; mais vous ſerez toujours maître de faire une ouverture avec le pion de la tour de votre roi, dès que vos pièces ſeront prétes à former & à ſoutenir votre attaque.

(*i*) Vous roquez du côté de votre dame pour avoir l'attaque plus libre à votre droite; mais ſi, au lieu de roquer, vous preniez le pion qui vous eſt offert, vous réuniriez alors au centre les pions de votre adverſaire, lesquels généraient toutes vos pièces.

(*k*) Si vous euſſiez pris le cavalier avec le fou de votre dame, vous auriez fait la faute annoncée cy-deſſus en réuniſſant ſes pions au centre.

(*l*) Il joue ce fou pour remplacer le pion du cavalier de ſon roi en cas qu'il ſoit pris.

(*m*) Il joue ce pion pour attaquer le cavalier qui couvre votre roi, ne pouvant mieux faire, car il perdrait de même en prenant votre pion.

23.

N. Le P. du cavalier de la dame, un pas.
B. Le P. du roi, un pas.

24.

N. Le F. à la caſe de ſon roi. (*n*)
B. Le P. de la tour du roi prend le pion.

25.

N. Le F. reprend le pion.
B. La Tour prend le pion de la tour du roi adverſe.

26.

N. Le F. prend la tour.
B. La Tour du roi prend le fou.

27.

N. Le Roi prend la tour.
B. La Dame donne échec à la quatrieme caſe de la tour du roi adverſe.

28.

N. Le Roi à la place de ſon cavalier, n'ayant d'autre place.
B. La Dame donne échec & mat. (*o*)



NOTES.

(*n*) S'il prend votre pion avec ſon fou, il perd également.

(*o*) Il eſt à remarquer que lorsqu'on réuſſit à faire une ouverture ſur le roi avec deux ou trois pions, la partie eſt abſolument gagnée.

PREMIER RENVOI,

De la quatrieme partie au cinquieme coup des noirs.

5.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.
B. Le F. du roi donne échec.

6.

N. Le F. couvre l'échec.
B. Le F. prend le fou.

7.

N. La Dame reprend le fou.
B. La Dame à ſa troiſieme caſe.

8.

N. Le C. de la dame à la troiſieme caſe de ſon fou.
B. Le P. du fou de la dame, deux pas.

9.

N. Le C. de la dame à la quatrieme caſe du cavalier de la dame adverſe.
B. La Dame à la ſeconde caſe de ſon roi.

10.

N. Le F. du roi à la ſeconde caſe de ſon roi.
B. Le C. de la dame à la troiſieme caſe de ſon fou.

11.

N. Le F. du roi à sa troisieme case.

B. Le C. de la dame à la quatrieme case de la dame adverse.

12.

N. Le C. de la dame prend le cavalier.

B. Le P. du roi reprend le cavalier.

13.

N. Le C. à la seconde case de son roi.

B. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.

14.

N. Le Roi roque du côté de sa tour.

B. La Dame à sa troisieme case.

15.

N, La Tour du roi à la case de son roi.

B. Le Roi à la seconde case de son fou.

16.

N. Le C. à la quatrieme case du fou de son roi.

B. Le P. de la tour du roi, deux pas.

17.

N. Le C. à la quatrieme case de la dame adverse.

B. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi.

18.

N. Le C. prend le cavalier.

B. Le Roi reprend le cavalier.

19.

N. Le F. prend le pion du cavalier de la dame.

B. La Tour de la dame attaque le fou.

20.

N. Le F. se retire à sa troisieme case.

B. Le P. du cavalier du roi, deux pas.

21.

N. Le P. du cavalier du roi, un pas.
B. De même.

22.

N. Le F. à la ſeconde caſe du cavalier de ſon roi.
B. Le P. de la tour du roi, un pas.

23.

N. La Tour du roi à la ſeconde caſe de ſon roi.
B. La Tour du roi à ſa quatrieme caſe.

24.

N. La Tour de la dame à la caſe de ſon roi.
B. Le F. à la ſeconde caſe de ſa dame.

25.

N. La Tour du roi à la quatrieme caſe du roi adverſe.
B. Le P. de la tour prend le pion.

26.

N. Le P. de la tour prend le pion.
B. La Tour de la dame à la caſe de la tour de ſon roi.

27.

N. Le P. du cavalier de la dame, deux pas.
B. Le F. à la troiſieme caſe du fou de ſa dame.

28.

N. La Tour donne échec.
B. Le Roi à la ſeconde caſe de ſon fou.

29.

N. La Tour prend la dame.
B. La Tour donne échec & mat, à la caſe de la tour du roi adverſe.

SECOND RENVOI,

De la quatrieme partie, au ſixieme coup des noirs.

6.

N. La Dame à la ſeconde caſe de ſon fou.

B. Le Fou du roi à la quatrieme caſe du fou de ſa dame.

7.

N. Le P. de la dame prend le pion.

B. Le P. reprend le pion.

8.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

B. La Dame à la quatrieme caſe de la dame adverſe.

9.

N. Le C. de la dame à la troiſieme caſe de ſon fou.

B. Le C. du roi à la troiſieme caſe de ſon fou.

10.

N. Le C. de la dame à la quatrieme caſe du cavalier de la dame adverſe.

B. La Dame à ſa caſe.

11.

N. Le P. de la tour de la dame, un pas.

B. Le P. de la tour de la dame, deux pas.

12.

N. Le C. du roi à la ſeconde caſe de ſon roi.

B. Le Roi roque.

13.

N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

B. Le F. de la dame à la quatrieme caſe du cavalier du roi adverſe.

14.

N. Le F. du roi à la ſeconde caſe de ſon cavalier.

B. Le F. de la dame à la troiſieme caſe du fou du roi adverſe.

15.

N. Le C. du roi à ſa caſe.

B. Le F. de la dame prend le fou.

16.

N. La Dame reprend le fou.

B. Le C. du roi à la quatrieme caſe du cavalier du roi adverſe.

17.

N. Le C. du roi à la troiſieme caſe de ſa tour.

B. Le C. de la dame à la troiſieme caſe de ſon fou.

18.

N. Le C. de la dame à la troiſieme caſe de ſon fou.

B. La Dame à la quatrieme caſe de la dame adverſe.

19.

N. Le C. de la dame à la ſeconde caſe de ſon roi.

B. La Dame à la troiſieme caſe de la dame adverſe.

20.

N. Le F. de la dame à la deuzieme caſe de ſa dame.

B. Le P. du roi, un pas.

21.

N. Le F. de la dame à sa troisieme case.

B. La Tour de la dame à la case de sa dame.

22.

N. Le C. du roi à la quatrieme case du cavalier du roi adverse.

B. La Dame donne échec à la seconde case de la dame adverse.

23.

N. Le F. prend la dame.

B. Le P. reprend le fou en donnant échec.

24.

N. Le Roi à la case de sa dame.

B. Le C. donne échec & mat à la troisieme case du roi adverse.



PREMIER GAMBIT,

Dans lequel il y a ſept renvois ; deux au quatrieme coup, un au cinquieme, un au ſixieme, deux au ſeptieme, & le dernier au huitieme.

1.

B. Le P. du roi, deux pas.
N. De même.

2.

B. Le P. du fou du roi, deux pas.
N. Le P. du roi prend le pion.

3.

B. Le C. du roi à la troiſieme caſe de ſon fou.
N. Le P. du cavalier du roi, deux pas.

4.

B. Le F. du roi à la quatrieme caſe du fou de ſa dame. (*a*) ☞
N. Le F. du roi à la ſeconde caſe de ſon cavalier. (*b*) ☞

NOTES.

(*a*) Vous auriez pu, au lieu de ce coup, pouſſer deux pas le pion de la tour de votre roi, ce qui changerait la partie : nous en ferons le ſujet d'un renvoi.

(*b*) Si, au lieu de jouer ce fou, il eût pouſſé un pas le pion du cavalier de ſon roi ; ce coup formerait une autre partie. Nouveau ſujet d'un renvoi.

5.

B. Le P. de la tour du roi, deux pas. (*c*)
N. Le P. de la tour du roi, un pas. (*d*) ☜

6.

B. Le P. de la dame, deux pas.
N. Le P. de la dame, un pas. (*e*) ☜

7.

B. Le P. du fou de la dame, un pas. ☜
N. Le P. du fou de la dame, un pas. (*f*) ☜

N O T E S.

(*c*) En jouant ce pion, vous le forcez à defendre celui du cavalier de ſon roi, par celui de ſa tour, & par ce coup vous tenez renfermé le cavalier de ſon roi, qui ne peut plus ſortir ſans laiſſer ſes pions en priſe.

(*d*) Il avait deux autres manieres de jouer ce coup ; l'une, de pouſſer un pas le pion du fou de ſon roi, au quel cas il aurait fallu ſacrifier votre cavalier, en prenant le pion du cavalier de ſon roi, pour donner enſuite échec avec votre dame, ce qui vous procurerait le gain de la partie ; l'autre, de pouſſer un pas le pion du cavalier de ſon roi ſur votre cavalier ; autre ſujet d'un renvoi.

(*e*) Si au lieu de ce coup il eût pouſſé un pas le pion du fou de ſa dame, il eût fallu pouſſer celui de votre roi pour pouvoir prendre enſuite en paſſant le pion de ſa dame, au cas qu'il voulut le pouſſer deux pas, dans le deſſein de barrer le fou de votre roi ; nouveau ſujet d'un renvoi.

Il eſt bon d'obſerver, que dans l'attaque des gambits, la meilleure pièce eſt ſans contredit le fou du roi & le pion du roi le meilleur pion.

(*f*) Si, au lieu de pouſſer ce pion, il eût joué le fou de ſa dame, ſoit à la troiſieme caſe de ſon roi, ſoit à la quatrieme du cavalier de vôtre roi ; il eût perdu la partie de deux manieres : c'eſt le ſujet de deux renvois ſur ce même coup.

8.

B. La Dame à la ſeconde caſe de ſon roi.

N. Le F. de la dame à la quatrieme caſe du cavalier du roi adverſe. (*g*)

9.

B. Le P. du cavalier du roi, un pas.

N. Le P. du roi prend le pion. (*h*)

10.

B. Le P. de la tour du roi prend le pion.

N. Le P. de la tour reprend le pion.

11.

B. La Tour prend la tour.

N. Le F. reprend la tour.

12.

B. Le F. de la dame prend le pion du cavalier du roi adverſe.

N. Le F. du roi à ſa troiſieme caſe. (*i*)

13.

B. Le F. prend le fou.

N. La Dame prend le fou.

14.

B. Le C. de la dame à la ſeconde caſe de ſa dame.

N. De même.

15.

B. Le Roi roque.

N. De même.

16.

B. La Tour à la caſe du cavalier de ſon roi.

N. La Dame à la caſe du fou du roi adverſe.

17.

B. La Dame à la ſeconde caſe du cavalier de ſon roi.

N. Le P. du fou du roi, deux pas.

quatrieme case

NOTES.

(*g*) Il peut préſentement jouer ſans danger ſon fou à cette caſe ; votre dame ne pouvant plus venir doubler le fou de votre roi, en attaquant ſes deux pions ; mais ſi, au lieu de ce coup, il eût joué ce même fou à la troiſieme caſe de ſon roi, il eût perdu la partie. Sujet d'un renvoi.

(*h*) Il eſt important dans l'attaque du gambit de ne point ménager vos pions du côté du roi, & même de les ſacrifier tous, s'il eſt beſoin, pour le ſeul point du roi adverſe, parceque ce pion empêche le fou de votre dame d'entrer en jeu, & de ſe joindre aux pièces qui forment votre attaque.

(*i*) Si au lieu de jouer ce fou, il eût pris le votre avec ſa dame, ou qu'il eût pris votre cavalier avec le fou de ſa dame, il eût perdu la partie.

18.

B. La Dame prend le pion.
N. La Dame prend la dame.

19.

B. La Tour reprend la dame.
N. Le P. prend le pion.

20.

B. Le F. du roi prend le cavalier.
N. Le F. de la dame prend le cavalier.

21.

B Le C. prend le fou.
N. Le P. reprend le cavalier.

22.

B. Le F. à la ſeconde caſe du fou du roi adverſe.
N. La Tour à la caſe du fou de ſon roi.

23.

B. La Tour prend le pion.
N. Le Roi à la ſeconde caſe du fou de ſa dame.

24.

B. Le Roi à la ſeconde caſe de ſa dame. (*k*)
N. Le P. du fou de la dame, un pas.

25.

B. Le F. à la quatrieme caſe de la tour du roi adverſe.
N. La Tour prend la tour.

26.

B. Le F. reprend la tour. (*l*)

NOTES.

(*k*) Si, au lieu de jouer votre roi vous euſſiez pouſſé le pion du fou de votre dame, vous auriez perdu la partie, parceque votre adverſaire, en pouſſant le pion du fou de ſa dame, vous aurait forcé de prendre avec le pion de votre dame, & il aurait enſuite attaqué votre tour & votre fou avec ſon cavalier.

(*l*) Le fou ayant repris la tour, il eſt viſible que la partie eſt remiſe ; à moins d'une très grande faute. Cette partie fait voir qu'un gambit bien attaqué & bien defendu, n'eſt jamais une partie deciſive, pour un côté ou pour un autre. Il eſt vrai que celui qui donne le pion, à le plaiſir d'avoir toujours l'attaque & l'eſperance de gagner. Ce qui ne manquerait pas d'arriver, ſi le defenſeur ne jouait pas regulierement bien, les dix à douze premiers coups.

PREMIER RENVOI,

Du premier gambit, sur le quatrieme coup des blancs.

4.

B. Le P. de la tour du roi, deux pas.
N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

5.

B. Le C. du roi à la quatrieme case du roi adverse.
N. Le P. de la tour du roi, deux pas.

6.

B. Le F. du roi à la quatrieme case du fou de sa dame.
N. Le Tour du roi à sa seconde case.

7.

B. Le P. de la dame, deux pas.
N. Le P. de la dame, un pas.

8.

B. Le C. du roi à la troisieme case de sa dame.
N. La Dame à la seconde case de son roi.

9.

B. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou.
N. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.

10.

B. La Dame à la seconde case de son roi.
N. Le P. du roi, un pas, attaquant la dame adverse.

11.

B. Le P. du cavalier du roi prend le pion.
N. Le P, du cavalier du roi reprend le pion.

12.

B. La Dame prend le pion.

N. Le F. de la dame à la quatrieme case du cavalier du roi adverse.

13.

B. La Dame à la troisieme case de son roi.

N. Le F. du roi à la troisieme case de sa tour.

14.

B. Le C. du roi à la quatrieme case du fou de son roi.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

15.

B. Le F. de la dame à la seconde case de sa dame.

N. Le F. du roi prend le cavalier.

16.

B. La Dame reprend le fou.

N. Le P. de la dame, un pas.

17.

B. Le F. du roi à la troisieme case de sa dame.

N. Le C. du roi prend le pion du roi.

18.

B. Le C. ou le fou prend le cavalier.

N. Le P. du fou du roi, deux pas.



SECOND RENVOI,

Sur le premier gambit, au quatrieme coup des noirs.

4.

B. Le F. du roi à la quatrieme caſe du fou de ſa dame.

N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

5.

B. Le C. du roi à la quatrieme caſe du roi adverſe.

N. La Dame donne échec.

6.

B. Le Roi à la caſe de ſon fou.

N. Le C. du roi à la troiſieme caſe de ſa tour.

7.

B. Le P. de la dame, deux pas.

N. Le P. de la dame, un pas.

8.

B. Le C. du roi à la troiſieme caſe de ſa dame.

N. Le P. du roi, un pas.

9.

B. Le P. du cavalier du roi, un pas.

N. La Dame donne échec.

10.

B. Le Roi à la ſeconde caſe de ſon fou.

N. La Dame donne échec.

11.

B. Le Roi à ſa troiſieme caſe.

N. Le C. du roi à ſa caſe.

12.

B. Le C. du roi à la quatrieme case du fou de son roi.

N. Le F. du roi à la troisieme case de sa tour.

13.

B. Le F. du roi à sa case, attaquant la dame & la force.

N. La Dame prend la tour, ne pouvant faire mieux.

14.

B. Le F. du roi donne échec, & prend ensuite la dame.

TROISIEME RENVOI,

Sur le cinquieme coup des noirs.

5.

B. Le P. de la tour du roi, deux pas.

N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

6.

B. Le C. du roi à la quatrieme case du cavalier du roi adverse.

N. Le C. du roi à la troisieme case de sa tour.

7.

B. Le P. de la dame, deux pas.

N. Le P. du fou du roi, un pas.

8.

B. Le F. de la dame prend le pion.

N. Le P. de la dame, un pas.

9.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.

N. Le P. prend le cavalier.

10.

B. Le P. reprend le pion.

N. Le C. du roi à sa case.

11.

B. La Dame à la troisieme case de son cavalier.

N. La Dame à la seconde case de son roi.

12.

B. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.

N. La Dame à la case du fou de son roi.

13.

B. Le Roi roque du côté de sa tour.

N. Perd la partie.

QUATRIEME RENVOI

Du premier gambit, au sixieme coup des noirs.

6.

B. Le P. de la dame, deux pas.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

7.

B. Le P. du roi, un pas.

N. Le P. du cavalier de la dame, deux pas.

8.

B. Le F. à la troisieme case du cavalier de sa dame.

N. Le P. de la tour de la dame, deux pas.

9.

B. Le P. de la tour de la dame, deux pas.
N. Le P. du cavalier de la dame, un pas.

10.

B. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.
N. Le F. de la dame à la troisieme case de sa tour.

11.

B. Le C. de la dame à la quatrieme case de son roi.
N. La Dame à la troisieme case de son cavalier; ou tout ce qu'il voudra; il perd la partie.

12.

B. Le C. donne échec à la troisieme case de la dame adverse.

CINQUIEME RENVOI

Du premier gambit, au septieme coup des noirs.

7.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.
N. Le F. de la dame à la case du cavalier du roi adverse.

8.

B. La Dame à la troisieme case de son cavalier.
N. Le F. de la dame à la quatrieme case de la tour de son roi.

9.

B. Le P. de la tour du roi prend le pion.
N. Le P. de la tour reprend le pion.

10.

B. La Tour du roi prend le fou.
N. La Tour reprend la tour.

11.

B. Le F. du roi prend le pion en donnant échec au roi, & à la tour, gagne une pièce, & par consequent la partie.

SIXIEME RENVOI

Du premier gambit, sur le septieme coup des noirs.

7.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.
N. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi.

8.

B. Le F. du roi prend le fou.
N. Le P. reprend le fou.

9.

B. La Dame à la troisieme case de son cavalier.
N. La Dame à la case de son fou pour garder les deux pions attaqués.

10.

B. Le P. de la tour du roi prend le pion.
N. Le P. de la tour reprend le pion.

11.

B. La T. du roi prend la tour.

N. Le F. prend la tour.

12.

B. Le C. du roi prend le pion.

N. Le Roi à sa seconde case.

13.

B. Le F. de la dame prend le pion.

N. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou.

14.

B. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.

N. Le P. de la tour de la dame, deux pas.

15.

B. Le Roi roque.

N. Le P. du cavalier de la dame, deux pas.

16.

B. La T. à la case de la tour de son roi.

N. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.

17.

B. La T. prend le fou.

N. La D. reprend la tour.

18.

B. La D. prend le pion du roi, & donne échec.

N. Le R. se retire où il veut, étant mal sur l'une ou l'autre case, où il peut aller.

SEPTIEME & DERNIER RENVOI

Du premier gambit, au huitieme coup des noirs.

8.

B. La Dame à la seconde case de son roi.
N. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi.

9.

B. Le F. du roi prend le fou.
N. Le P. reprend le fou.

10.

B. Le P. du roi, un pas.
N. Le P. de la dame prend le pion.

11.

B. Le P. de la dame reprend le pion.
N. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.

12.

B. Le P. du cavalier du roi, un pas.
N. De même.

13.

B. Le P. du cavalier du roi prend le pion.
N. Le P. reprend le cavalier.

14.

B. La Dame reprend le pion.
N. La Dame à la seconde case de son roi.

15.

B. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.
N. Le Roi roque.

16.

B. Le P. du cavalier de la dame, deux pas, pour empêcher le cavalier adverſe d'avancer.

N. Le P. de la tour du roi, un pas.

17.

B. Le C. de la dame à la quatrieme caſe de ſon roi.

N. Le C. de la dame à ſa troiſieme caſe.

18.

B. Le F. à la troiſieme caſe de ſon roi.

N. Le C. du roi à la troiſieme caſe de ſa tour.

19.

B. Le F. à la quatrieme caſe du fou de la dame adverſe.

N. La Dame à la ſeconde caſe de ſon fou.

20.

B. Le P. de la tour de la dame, deux pas.

N. Le F. du roi à ſa caſe.

21.

B. Le P. de la tour de la dame, un pas.

N. Le F. prend le fou.

22.

B. Le P. reprend le fou.

N. Le C. de la dame à la ſeconde caſe de ſa dame.

23.

B. Le C. donne échec.

N. Le Roi ſe retire.

24.

B. La Tour de la dame à la caſe de ſon cavalier.

N. Le C. de la dame prend le pion.

25.

B. Le C. prend le pion du cavalier de la dame.

N. Le C. de la dame prend le cavalier.

26.

B. Le P. de la tour de la dame, un pas.

N. Le Roi à la caſe de la tour de ſa dame.

27.

B. La Tour prend le cavalier.

N. La Dame à la caſe de ſon fou.

28.

B. La Tour du roi à ſa ſeconde caſe.

N. La Tour de la dame à la ſeconde caſe de ſa dame.

29.

B. La T. du roi à la ſeconde caſe du cavalier de ſa dame.

N. La T. du roi à ſa ſeconde caſe.

30.

B. La D. prend le pion du fou de la dame adverſe.

N. La D. prend la dame.

31.

B. La T. de la dame donne échec & mat.



SECOND GAMBIT

Dans lequel il y a quatre renvois, deux au 4me. coup, un au 9me. & le dernier au 11me.

1.

B. Le P. du roi, deux pas.
N. De même.

2.

B. Le P. du fou du roi, deux pas.
N. Le P. prend le pion.

3.

B. Le F. du roi à la quatrieme caſe du fou de ſa dame.
N. La Dame donne échec.

4.

B. Le Roi à la caſe de ſon fou. ☞
N. Le P. du cavalier du roi, deux pas. (*a*) ☞

5.

B. Le C. du roi à la troiſieme caſe de ſon fou.
N. La Dame à la quatrieme caſe de la tour de ſon roi. (*b*)

NOTES.

(*a*) Il a deux autres manieres de jouer ce coup : la premiere, en jouant le fou de ſon roi à la quatrieme caſe du fou de ſa dame; la ſeconde, en pouſſant un pas le pion de cette même dame, ce qui fera le ſujet de deux renvois.

(*b*) Il a deux autres caſes pour retirer ſa dame : mais celle-ci eſt la meilleure, car s'il l'eût jouée à la quatrieme caſe du cavalier de

6.

B. Le P. de la dame, deux pas.
N. Le P. de la dame, un pas.

7.

B. Le P. du fou de la dame, un pas. (*c*)
N. Le F. de la dame à la quatrieme caſe du cavalier du roi adverſe.

8.

B. Le Roi à la ſeconde caſe de ſon fou.
N. Le C. du roi à la troiſieme caſe du fou de ſon roi. (*d*) ☞

9.

B. La Dame à la ſeconde caſe de ſon roi.
N. Le C. de la dame à la ſeconde caſe de ſa dame.

10.

B. Le P. de la tour du roi, deux pas.
N. Le F. prend le cavalier.

11.

B. La Dame prend le fou.
N. La Dame prend la dame. (*e*) ☞

NOTES.

votre roi, vouz auriez pu prendre le pion du fou de ſon roi, en donnant échec, & peut-être enſuite forcé ſa dame. Et s'il l'eût joüé à la troiſieme caſe de ſa tour de ſon roi, il aurait fallu attaquer le pion du fou de ce même roi avec le cavalier du vôtre, ce qui eût entierement decidé la partie en votre faveur.

(*c*) Il eſt eſſentiel dans les gambits de jouer ce pion, pour pouvoir enſuite placer votre dame à la troiſieme caſe de ſon cavalier. Dans ce poſte, cela augmente la force de votre poſition, et embaraſſe votre adverſaire, ſurtout s'il a joué le fou de ſa dame ſans attaquer une de vos pièces: voyez à ce ſujet le cinquieme et ſixieme renvoi du premier gambit.

(*d*) Si, au lieu de jouer ce cavalier, il eût pris celui de votre roi, un troiſieme renvoi vous indiquera la maniere de ſuivre la partie en pareil cas.

(*e*) Si, au lieu de prendre votre dame, il eût donné échec, un quatrieme renvoi vous fera voir comment il perdait la partie.

12.

B. Le Roi reprend la dame. *(f)*

N. Le P. du cavalier du roi donne échec.

13.

B. Le Roi prend le pion du roi adverſe.

N. Le F. du roi donne échec à la troiſieme caſe de ſa tour.

14.

B. Le Roi à la quatrieme caſe du fou du roi adverſe. (*g*)

N. Le F. du roi prend le fou de la dame adverſe.

15.

B. La Tour du roi reprend le fou.

N. Le P. de la tour du roi, deux pas.

16.

B. Le C. à la ſeconde caſe de ſa dame.

N. Le Roi à ſa ſeconde caſe.

17.

B. La Tour du roi à la caſe du fou de ſon roi. (*h*)

N. Le P. du fou de la dame, un pas. (*i*)

18.

B. La Tour de la dame à la caſe de ſon roi.

N. Le P. du cavalier de la dame, deux pas. (*k*)

19.

B. Le F. à la troiſieme caſe du cavalier de ſa dame.

N. Le P. de la tour de la dame, deux pas.

20.

B. Le P. du roi, un pas.

N. Le P. prend le pion.

NOTES.

(f) J'ai donné pour régle générale d'unir et de porter toujours les pions au centre; mais il y a ici une exception à cette régle, pour deux raiſons: la premiere eſt, qu'en reprenant du roi, vous gagnez un pion ſans que votre adverſaire puiſſe l'éviter; la ſeconde eſt, que les dames étant échangées, votre roi ne court aucun riſque d'être inquiété, et qu'en le mettant en action, il peut vous ſervir autant qu'aucune autre de vos pièces.

(*g*) Votre roi ſur cette caſe, ne ſerait pas en ſureté, ſi votre adverſaire avait un fou blanc; mais n'en ayant plus pour le deloger de ce poſte, votre roi ſoutient tous vos pions.

(*h*) Vous auriez pu jouer cette tour à la caſe de votre roi; mais dans ce cas, la tour de votre dame, vous aurait été presque inutile, il vaut donc mieux retarder votre attaque, & mettre toutes vos pièces en action.

(*i*) Il ſe prépare à pouſſer un pas le pion de ſa dame, pour rompre votre centre; il eſt nécéſſaire de le prévenir en le forçant lui-même à ſe défendre.

(*k*) Il cherche à vous attaquer ſur votre gauche, et faire une ouverture pour ſes tours.

21.

B. Le P. de la dame reprend le pion.

N. Le C. du roi à la quatrieme case de sa dame.

22.

B. Le C. à la quatrieme case de son roi. (*l*)

N. Le C. de la dame à sa troisieme case.

23.

B. Le C. à la troisieme case du fou du roi adverse.

N. La Tour de la dame à la case de sa dame. (*m*)

24.

B. Le P. du roi, un pas.

N. La Tour de la dame à la troisieme case de sa dame. (*n*)

25.

B. Le P. prend le pion en donnant échec de la tour.

N. Le Roi prend le pion.

26.

B. Le Roi à la quatrieme case du cavalier du roi adverse.

N. Le Roi à la seconde case de son cavalier pour éviter l'échec à la découverte.

27.

B. Le C. prend le pion de la tour du roi, & donne échec.

N. Le Roi à la seconde case de sa tour.

NOTES.

(*l*) Vous auriez mal joué, en prenant son cavalier avec votre fou, parce qu'en reprenant votre fou avec son pion, ce même pion empêcherait la marche de votre cavalier ; il était donc nécessaire de jouer d'abord ce cavalier pour n'avoir point de pièces inutiles.

(*m*) S'il eût pris votre cavalier, vous auriez repris du pion, & attaqué ensuite le pion du fou de son roi, en jouant la tour de votre dame à la deuxieme case de son roi.

(*n*) Si au lieu de jouer la tour, il eut pris votre pion, vous auriez gagné la partie en peu de coups, parce qu'il perdrait le pion du fou de sa dame. De même que s'il eût pris votre cavalier avec le sien, vous auriez pris son pion avec le votre, en donnant échec à la découverte.

28.

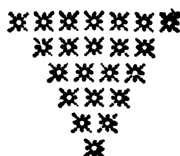
B. La T. du roi donne échec.
N. Le Roi à la caſe de ſon cavalier.

29.

B. La Tour du roi à la ſeconde caſe du cavalier de la dame adverſe.
N. La Tour de la dame à la caſe de ſa dame. (*o*)

30.

B. La Tour prend le cavalier de la dame adverſe, & gagne la partie.



NOTES.

(*o*) S'il eût joué ſon roi au lieu de la tour de ſa dame, vous auriez pu donner échec avec la tour de votre dame, & prendre celle de ſon roi. Il eſt à propos d'obſerver ici, que ce qui a décidé la partie en faveur des blancs, eſt que le roi s'étant trouvé poſté de maniere à pouvoir agir, a ſervi autant que la meilleure de ſes pièces.

PREMIER RENVOI

Du ſecond gambit, ſur le quatrieme coup des noirs.

4.

B. Le R. à la caſe de ſon fou.

N. Le F. du roi à la quatrieme caſe du fou de ſa dame.

5.

B. Le P. de la dame, deux pas.

N. Le F. du roi à la troiſieme caſe du cavalier de ſa dame.

6.

B. Le C. du roi à la troiſieme caſe de ſon fou.

N. La D. à la quatrieme caſe du cavalier du roi adverſe.

7.

B. Le F. du roi prend le pion du fou du roi, & donne échec.

N. Le R. à la caſe de ſon fou, parce que s'il reprend, il perd ſa dame.

8.

B. Le P. de la tour du roi, un pas.
N. La D. à la troisieme case du cavalier du roi adverse.

9.

B. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou.
N. Le R. prend le fou.

10.

B. Le C. de la dame à la seconde case de son roi.
N. La D. à la troisieme case du cavalier de son roi, n'ayant d'autre place.

11.

B. Le C. du roi donne échec au roi & à la dame, & gagne la partie.

SECOND RENVOI

Du second gambit, commençant au quatrieme coup des noirs.

4.

B. Le R. à la case de son fou.
N. Le P. de la dame, un pas.

5.

B. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.
N. Le F. de la dame à la quatrieme case du cavalier du roi adverse.

6.

B. Le P. de la dame, deux pas.
N. Le P. du cavalier du roi, deux pas.

7.

B. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou.

N. La D. à la quatrieme case de la tour de son roi.

8.

B. Le P. de la tour du roi, deux pas.

N. Le P. de la tour du roi, un pas.

9.

B. Le R. à la seconde case de son fou.

N. Le F. de la dame prend le cavalier du roi adversé.

10.

B. Le P. reprend le fou.

N. La D. à la troisieme case du cavalier de son roi.

11.

B. Le P. de la tour prend le pion.

N. La D. reprend le pion.

12.

B. Le C. à la seconde case de son roi.

N. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.

13.

B. Le C. prend le pion.

N. La D. a sa case.

14.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.

N. Le C. de la dame à sa troisieme case.

15.

B. Le F. du roi à la troisieme case de sa dame.

N. La D. à sa seconde case.

16.

B. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi.

N. Le R. roque.

17.

B. Le P. de la tour de la dame, deux pas.

N. Le R. à la case du cavalier de sa dame.

18.

B. Le P. de la tour de la dame, un pas.

N. Le C. de la dame à la case de son fou.

19.

B. Le P. du cavalier de la dame, deux pas.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

20.

B. Le P. du cavalier de la dame, un pas.

N. Le P. prend le pion.

21.

B. Le P. de la tour de la dame un pas, pour l'empêcher de pouvoir soutenir le pion du fou de sa dame.

N. Le P. du cavalier de la dame, un pas.

22.

B. La D. à la troisieme case de son cavalier.

N. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.

23.

B. Le F. du roi prend le pion.

N. La D. à la seconde case de son fou.

24.

B. Le P. de la dame, un pas.

N. Le F. du roi à la seconde case de son cavalier.

25.

B. Le F. du roi à la troisieme case du fou de la dame adverse.

N. Le C. du roi à la seconde case de sa dame.

26.

B. Le C. à la troisieme case de sa dame.

N. Le C. du roi à la quatrieme case de son roi.

27.

B. Le C. prend le cavalier.

N. Le F. reprend le cavalier.

28.

B. Le P. du fou du roi, un pas.

N. Le F. à la seconde case du cavalier de son roi.

29.

B. Le F. de la dame à la quatrieme case de sa dame.

N. Le F. prend le fou.

30.

B. Le P. reprend le fou.

N. La D. à la seconde case de son roi.

31.

B. Le R. à la troisieme case de son fou.

N. La T. de la dame à la case du cavalier de son roi.

32.

B. La T. de la dame à la case de son fou.

N. La T. de la dame à la troisieme case du cavalier de son roi.

33.

B. Le F. à la seconde case du cavalier de la dame adverse.

N. La T. du roi à la case de son cavalier.

34.

B. La T. prend le cavalier.
N. La T. reprend la tour.

35.

B. Le F. prend la tour.
N. Le R. reprend le fou.

36.

B. La T. donne échec.
N. Le R. à la case du cavalier de sa dame.

37.

B. La D. à la quatrieme case de son fou.
N. La D. à sa seconde case.

38.

B. Le P. du fou du roi, un pas, pour empêcher l'échec de la dame.
N. La T. à la case du cavalier de son roi.

39.

B. La D. à la troisieme case du fou de la dame adverse.
N. La D. prend la dame.

40.

B. Le P. reprend la dame.
N. Le R. à la seconde case du fou de sa dame.

41.

B. Le P. de la dame, un pas.
N. Le P. de la tour du roi, un pas.

42.

B. La T. à la case de la tour de son roi.
N. De même.

43.

B. La T. à la case du cavalier de son roi.
N. La T. à sa seconde case.

44.

B. La T. à la case du cavalier du roi adverse.
N. Le P. du cavalier de la dame, un pas.

45.

B. La T. à la case de la tour de la dame adverse.
N. Le R. à la troisieme case du cavalier de sa dame.

46.

B. La T. donne échec.
N. Le R. à la seconde case du fou de sa dame.

47.

B. La T. donne échec.
N. Le R. à la case de sa dame.

48.

B. Le P. du roi, un pas.
N. Le P. prend le pion.

49.

B. Le P. de la dame, un pas.
N. Le R. à la case du fou de la dame pour éviter le mat de la tour.

50.

B. Le P. de la dame donne échec.
N. Le R. à la case de sa dame.

51.

B. La T. donne échec, & ensuite pousse à dame & gagne.

TROISIEME RENVOI

Du ſecond gambit, ſur le huitieme coup des noirs.

8.

B. Le R. à la ſeconde caſe de ſon fou.
N. Le C. du roi à la troiſieme caſe de ſon fou.

9.

B. La D. à la ſeconde caſe de ſon roi.
N. Le F. prend le cavalier.

10.

B. La D. reprend le fou.
N. La D. reprend la dame.

11.

B. Le P. reprend la dame.
N. Le F. du roi à la ſeconde caſe de ſon cavalier.

12.

B. Le P. de la tour du roi, deux pas.
N. Le P. de la tour du roi, un pas.

13.

B. La T. du roi à la caſe de ſon cavalier.
N. Le C. du roi à la ſeconde caſe de ſa tour.

14.

B. Le F. de la dame prend le pion du gambit.
N. Le F. du roi prend le pion de la dame, & donne échec.

15.

B. Le P. prend le fou.
N. Le P. du cavalier du roi prend le fou.

16.

B. La T. du roi à la feconde cafe du cavalier du roi adverfe.

N. Le C. de la dame à la troifieme cafe de fon fou.

17.

B. Le C. de la dame à la troifieme cafe de fon fou.

N. Le C. de la dame prend le pion.

18.

B. Le F. prend le pion, & donne échec.

N. Le R. à la cafe de fon fou.

19.

B. La T. de la dame à la cafe du cavalier de fon roi.

N. Le C. de la dame à la troifieme cafe de fon fou.

20.

B. Le F. à la troifieme cafe du cavalier de fa dame.

N. La T. de la dame à la cafe de fa dame.

21.

B. La T. du roi donne échec à la feconde cafe du fou du roi adverfe.

N. Le R. à fa cafe.

22.

B. La T. de la dame à la feconde cafe du cavalier du roi adverfe.

N. Le C. du roi à la cafe de fon fou.

23.

B. Le C. à la quatrieme cafe de la dame adverfe, & gagne affez vifiblement la partie.

QUATRIEME RENVOI

Du second gambit, sur le 11me. coup des noirs.

11.

B. La D. prend le fou.
N. Le C. du roi donne échec à la quatrième case du cavalier du roi adverse.

12.

B. Le R. à la case de son cavalier.
N. Le P. du cavalier du roi prend le pion.

13.

B. Le F. de la dame prend le pion.
N. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.

14.

B. Le C. à la troisieme case de la tour de sa dame.
N. La D. prend la dame.

15.

B. Le P. reprend la dame.
N. Le C. du roi à la quatrieme case de sa tour.

16.

B. La T. du roi prend le pion.
N. Le C. du roi prend le fou.

17.

B. La T. reprend le cavalier.
N. Le P. du fou du roi, un pas.

18.

B. Le R. à la seconde case de son fou.
N. Le R. roque.

19.

B. Le F. à la troisieme case du roi adverse.
N. Le F. à la seconde case de son roi.

20.

B. La T. de la dame à la case de la tour de son roi.
N. Le R. à la case du cavalier de sa dame.

21.

B. Le F. prend le cavalier.
N. La T. reprend le fou.

22.

B. La T. de la dame à la troisieme case de la tour du roi adverse.
N. Le P. du cavalier de la dame, un pas.

23.

B. La T. du roi à la quatrieme case du fou du roi adverse.
N. Le F. à la case de sa dame.

24.

B. La T. du roi à la quatrieme case de la tour du roi adverse.
N. Le R. à la seconde case du cavalier de sa dame.

25.

B. Le P. du fou du roi, un pas.
N. Le P. du fou de la dame, un pas.

26.

B. Le P. du fou du roi, un pas, & gagne la partie.

TROISIEME GAMBIT,

Où il y aura trois renvois, un sur le second coup, un sur le troisieme, & le dernier sur le onzieme.

1.

B. Le P. du roi, deux pas.
N. De même.

2.

B. Le P. du fou du roi, deux pas.
N. Le P. de la dame, deux pas. (*a*) ☞

3.

B. Le P. du roi prend le pion.
N. La D. prend le pion. (*b*) ☞

4.

B. Le P. du fou du roi prend le pion.
N. La D. reprend le pion, & donne échec.

5.

B. Le F. couvre l'échec. (*c*)
N. Le F. du roi à la troisieme case de sa dame.

6.

B. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.
N. La D. à la seconde case de son roi.

7.

B. Le P. de la dame, deux pas.
N. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi.

8.

B. Le R. roque.
N. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.

NOTES.

(*a*) S'il n'eût pouſſé ce pion qu'un pas, cela changerait totalement la partie : c'eſt pourquoi j'en fais le ſujet d'un renvoi.

(*b*) S'il eût pris le pion du fou de votre roi avec le pion de ſon roi, cela nous procurerait encore une partie nouvelle : ce ſera le ſujet d'un renvoi.

(*c*) Dans cette poſition reciproque la partie ne peut que paraitre entierement égale de part & d'autre. Cependant il faut obſerver que vous avez l'avantage, parce qu'à votre aile gauche, vous conſervez quatre pions du côté de votre dame, tandis que votre adverſaire a les ſiens diviſés trois par trois, & tous éloignés du centre.

9.

B. Le P. du fou de la dame, deux pas.
N. Le P. du fou de la dame, un pas.

10.

B. Le C. de la dame à la troiſieme caſe de ſon fou.
N. Le C. du roi à la troiſieme caſe de ſon fou.

11.

B. Le F. du roi à la troiſieme caſe de ſa dame.
N. Le R. roque du côté de ſa tour. (*d*)

12.

B. Le F. de la dame à la quatrieme caſe du cavalier du roi adverſe. (*e*)
N. Le P. de la tour du roi, un pas.

13.

B. Le F. de la dame à la quatrieme caſe de la tour de ſon roi.
N. La D. à ſa caſe.

14.

B. Le C. de la dame à la quatrieme caſe de ſon roi. (*f*)
N. Le F. du roi à la ſeconde caſe de ſon roi.

15.

B. La D. à la ſeconde caſe de ſon roi.
N. La D. à la ſeconde caſe de ſon fou. (*g*)

16.

B. Le C. de la dame prend le cavalier.
N. Le C. reprend le cavalier.

17.

B. Le F. prend le cavalier.
N. Le F. reprend le fou.

NOTES.

(*d*) Comme il étoit assez égal pour lui de roquer du côté de sa dame, ou de son roi, j'ai dejà donné en pareil cas une regle générale pour l'attaque des pions: cependant pour plus ample instruction, je fais un renvoi sur ce coup.

(*e*) Ce coup aurait été mal joué, s'il eût roqué du côté de sa dame, parce qu'en poussant le pion de la tour de son roi, il forcerait votre fou à se retirer; mais dans la situation presente il est avantageux pour vous de lui faire pousser les pions qui couvrent son roi, pour pouvoir former plus facilement votre attaque.

(*f*) S'il n'eût pas rangé sa dame pour mettre à sa place le fou de son roi, vous auriez fort embarassé son jeu en jouant ce cavalier.

(*g*) Si, au lieu de jouer sa dame, il eût pris votre cavalier, il aurait fallu reprendre de la dame pour lui faire parer le mat, dont il serait ménacé.

18.

B. La D. à la quatrieme case de son roi.
N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

19.

B. Le C. à la quatrieme case du roi adverse.
N. Le F. prend le cavalier. (*h*)

20.

B. Le P. reprend le fou.
N. La T. de la dame à la case de sa dame. (*i*)

21.

B. La T. du roi à la troisieme case du fou du roi adverse.
N. La D. à sa seconde case. (*k*)

22.

B. La T. prend le pion du cavalier du roi adverse, & donne échec.
N. Le P. reprend la tour.

23.

B. La D. reprend le pion, & donne échec.
N. Le R. à la case de sa tour. (*l*)

24.

B. Prend le pion de la tour, & donne un échec perpétuel.



NOTES.

(*h*) Si au lieu de prendre il eût retiré ſon fou, vous auriez gagné le pion du cavalier de ſon roi, en le prenant avec votre cavalier, ce qui vous donnerait le gain de la partie.

(*i*) S'il avait attaqué votre dame avec ſon fou, au lieu de jouer ſa tour, vous auriez du prendre le fou avec la tour de votre roi, ce qui vous faciliterait l'attaque, en vous donnant une ouverture ſur ſon roi.

(*k*) S'il n'avait pas joué ſa dame à cette caſe, vous auriez pris ſon fou avec votre tour, & gagné indubitablement la partie.

(*l*) Si au lieu de retirer ſon roi, il l'eût couvert de ſa dame, vous auriez pris ſon fou en lui donnant échec, & il vous ſerait enſuite reſté deux pions, & un fou contre une ſeule tour, avec la ſuperiorité de l'attaque, ce qui ſerait ſuffiſant pour gagner la partie; mais ayant joué ſon roi à la place de ſa tour, vous ne pouvez mieux faire que de terminer cette partie, par un refait, en donnant l'échec perpétuel.

PREMIER RENVOI,

Sur le troisieme gambit, au second coup des noirs.

2.

B. Le P. du fou du roi, deux pas.

N. Le P. de la dame, un pas.

3.

B. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.

N. Le F. de la dame à la quatrieme case du cavalier du roi adverse.

4.

B. Le F. du roi à la quatrieme case du fou de sa dame.

N. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou.

5.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.

N. Le F. prend le cavalier.

6.

B. La D. reprend le fou.

N. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.

7.

B. Le P. de la dame, un pas.

N. Le C. de la dame à la quatrieme case de sa tour.

8.

B. Le F. du roi donne échec à la quatrieme case du cavalier de la dame adverse.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

9.

B. Le F. du roi à la quatrieme case de la tour de sa dame.

N. Le P. du cavalier de la dame, deux pas.

10.

B. Le F. du roi à la seconde case du fou de sa dame.

N. Le F. du roi à la seconde case de son roi.

11.

B. Le P. de la dame, un pas.

N. Le P. du roi prend le pion de la dame.

12.

B. Le P. du fou de la dame reprend le pion.

N. Le R. roque.

13.

B. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi.

N. Le C. de la dame à la quatrième case du fou de la dame adverse.

14.

B. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.

N. Le C. de la dame prend le pion du cavalier de la dame adverse.

15.

B. Le P. du cavalier du roi, deux pas.

N. Le C. de la dame à la quatrieme case du fou de la dame adverse.

16.

B. Le C. prend le cavalier.

N. Le P. reprend le cavalier.

17.

B. Le P. du cavalier du roi, un pas.

N. Le C. à la seconde case de sa dame.

18.

B. Le P. de la tour du roi, deux pas.

N. La D. donne échec.

19.

B. Le R, à la case de sa dame.

N. La D. à la troisieme case de la tour de la dame adverse.

20.

B. La T. de la dame à la case de son fou.

N. La D. prend le pion de la tour.

21.

B. La D. à la quatrieme case de la tour du roi adverse.

N. La T. de la dame à la case de son cavalier.

22.

B. Le P. du roi, un pas.

N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

23.

B. La D. à la seconde case de son roi.

N. La T. de la dame à la seconde case du cavalier de la dame adverse.

24.

B. Le P. de la tour du roi, un pas.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

25.

B. Le P. de la tour du roi prend le pion.

N. Le P. du fou du roi reprend le pion.

26.

B. La T. du roi prend le pion de la tour du roi adverse.

N. Le R. prend la tour.

27.

B. La D. donne échec à la quatrieme case de la tour du roi adverse.

N. Le R. où il peut.

28.

B. La D. donne échec en prenant le pion, & le coup suivant donne mat.

SECOND RENVOI

Du troisieme gambit, sur le troisieme coup des noirs.

3.

B. Le P. du roi prend le pion de la dame adverse.

N. Le P. du roi prend le pion du fou.

4.

B. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.

N. La D. prend le pion.

5.

B. Le P. de la dame, deux pas.

N. La D. donne échec à la quatrieme case du roi adverse.

6.

B. Le R. à la seconde case de son fou.

N. Le F. du roi à la seconde case de son roi.

7.

B. Le F. du roi à la troisieme case de sa dame.

N. La D. à la troisieme case du fou de sa dame.

8.

B. Le F. de la dame prend le pion.

N. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi.

9.

B. La D. à la seconde case de son roi.

N. La D. à sa seconde case.

10.

B. Le P. du fou de la dame, deux pas.
N. Le P. du fou de la dame, un pas.

11.

B. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou.
N. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.

12.

B. Le P. de la tour du roi, un pas.
N. Le R. roque.

13.

B. Le P. du cavalier du roi, deux pas.
N. Le F. du roi à la troisieme case de sa dame.

14.

B. Le C. du roi à la quatrieme case du roi adverse.
N. Le F. prend le cavalier.

15.

B. Le P. reprend le fou.
N. Le C. du roi à la case de son roi.

16.

B. La T. de la dame à la case de sa dame.
N. La D. a la seconde case de son roi.

17.

B. Le P. du cavalier du roi, un pas.
N. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.

18.

B. La D. à la quatrieme case de la tour du roi adverse.
N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

19.

B. La D. à la troisieme case de la tour du roi adverse.

N. La D. donne échec.

20.

B. Le R. à la troisieme case de son cavalier.

N. Le C. de la dame prend le pion du roi adverse.

21.

B. Le C. à la quatrieme case de son roi.

N. La D. à la quatrieme case de la dame adverse.

22.

B. Le C. donne échec à la troisieme case du fou du roi adverse.

N. Le C. prend le cavalier.

23.

B. Le P. reprend le cavalier.

N. Perdu, le mat étant forcé.

TROISIEME RENVOI,

Sur le troisieme gambit, au onzieme coup des noirs.

11.

B. Le F. du roi à la troisieme case de sa dame.

N. Le R. roque du côté de sa dame.

12.

B. La T. du roi à la case de son roi.

N. La D. se retire à la case du fou de son roi.

13.

B. La D. à la quatrieme case de sa tour.
N. Le R. à la case du cavalier de sa dame.

14.

B. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi.
N. Le P. du fou de la dame, un pas.

15.

B. Le P. de la dame, un pas.
N. Le F. de la dame à la quatrieme case du cavalier du roi adverse.

16.

B. Le P. du cavalier de la dame, deux pas.
N. Le F. prend le cavalier.

17.

B. Le P. reprend le fou.
N. La T. de la dame à la case de son fou.

18.

B. Le C. à la quatrieme case du cavalier de la dame adverse.
N. Le P. de la tour de la dame, un pas.

19.

B. Le C. prend le fou.
N. La D. reprend le cavalier.

20.

B. La T. de la dame à la case de son cavalier.
N. Le C. de la dame à la quatrieme case de son roi.

21.

B. Le F. du roi à la seconde case de son roi.
N. Le C. du roi à la seconde case de sa dame.

22.

B. La D. à la quatrieme case de la tour de la dame adverse.

N. La D. donne échec à la troisieme case du cavalier de son roi,

23.

B. Le R. à la case de sa tour.

N. La D. à sa troisieme case.

24.

B. Le P. prend le pion.

N. Le C. reprend le pion.

25.

B. La T. de la dame à la troisieme case du cavalier de la dame adverse.

N. La D. à la case du fou de son roi.

26.

B. La T. du roi à la case du cavalier de sa dame.

N. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.

27.

B. La T. de la dame prend le pion de la tour de la dame adverse.

N. Le C. prend la tour.

28.

B. La D. reprend le cavalier.

N. La T. de la dame à la seconde case de son fou.

29.

B. Le P. de la dame, un pas, & gagne la partie.

GAMBIT DE CUNNINGHAM,

Où il y a deux renvois ; l'un au ſeptieme coup, & l'autre au onzieme.

1.

B. Le P. du roi, deux pas.
N. De même.

2.

B. Le P. du fou du roi, deux pas.
N. Le P. du roi prend le pion.

3.

B. Le C. du roi à la troiſieme caſe de ſon fou.
N. Le F. du roi à la ſeconde caſe de ſon roi.

4.

B. Le F. du roi à la quatrieme caſe du fou de ſa dame.
N. Le F. du roi donne échec.

5.

B. Le P. du cavalier du roi, un pas.
N. Le P. prend le pion.

6.

B. Le R. roque.
N. Le P. du roi prend le pion de la tour du roi adverſe.

7.

B. Le R. à la case de sa tour.
N. Le F. du roi à sa troisieme case. (*a*)

8.

B. Le P. du roi, un pas.
N. Le P. de la dame, deux pas. (*b*)

9.

B. Le P. du roi prend le fou.
N. Le C. du roi prend le pion.

10.

B. Le F. du roi à la troisieme case du cavalier de sa dame.
N. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi.

N O T E S.

(*a*) Si, au lieu de jouer ce fou, il l'avait joué à la deuxieme case de son roi, vous auriez gagné la partie en peu de coups ; ce que vous verrez par un renvoi.

(*b*) S'il ne sacrifiait pas ce fou, vous gagneriez indubitablement ; mais en le perdant, & conservant trois pions pour cette pièce, il doit gagner la partie par la force de ses pions, pourvû qu'il ne se presse point de les pousser avant que toutes ses pièces ne soient sorties.

11.

B. Le P. de la dame, un pas. (c)

N. Le P. de la tour du roi, un pas. (d)

12.

B. Le F. de la dame à la quatrieme case du fou de son roi.

N. Le P. du fou de la dame, deux pas.

13.

B. Le F. de la dame prend le pion près de son roi.

N. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou.

14.

B. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.

N. Le C. du roi à la quatrieme case du cavalier du roi adverse. (e)

15.

B. La D. à la seconde case de son roi. (f)

N. Le C. prend le fou.

16.

B. La D. prend le cavalier.

N. La D. à la case de son cavalier. (g)

17.

B. La D. prend la dame. (h)

N. La T. reprend la dame.

18.

B. La T. de la dame à la case de son roi.

N. Le R. à la seconde case de sa dame.

19.

B. Le C. du roi donne échec.

N. Le C. prend le cavalier.

NOTES.

(c) En pouſſant ce pion deux pas, vous auriez donné à ſes cavaliers une entrée libre dans votre jeu, ce qui lui ferait gagner la partie. Sujet d'un renvoi.

(d) Ce coup eſt important pour le gain de ſa partie, parce qu'il vous empêche d'attaquer le cavalier de ſon roi avec le fou de votre dame. Ce coup vous donnerait les moyens de diviſer ſes pions en ſacrifiant une tour pour un de ſes cavaliers, ce qui vous donnerait l'avantage.

(e) Il joue ce cavalier pour prendre le fou de votre dame, qui l'incommoderait s'il roquait du côté de la ſienne. Il eſt bon de donner ici pour regle générale, que lors qu'on a des pions paſſés, il faut tâcher de ſe défaire des fous adverſes, parce qu'ils peuvent s'oppoſer aux pions, & les arrêter dans leurs marches, mieux que tout autre pièce.

(f) Ne pouvant conſerver votre fou, vous jouez votre dame pour le remplacer.

(g) Il propoſe de faire dame pour dame, pour ôter la direction de la votre, & placer la ſienne à ſa troiſieme caſe, ſi vous refuſiez l'échange.

(h) Si vous ne preniez pas la dame, votre partie ferait encor moins bonne.

20.

B. La T. de la dame reprend le cavalier.

N. Le R. à la troisieme case de sa dame.

21.

B. La T. du roi à la case de son roi.

N. Le P. du cavalier de la dame, deux pas.

22.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.

N. La T. de la dame à la case de son roi.

23.

B. Le P. de la tour de la dame, deux pas.

N. Le P. de la tour de la dame, un pas.

24.

B. Le C. à la troisieme case du fou de son roi.

N. Le P. du cavalier du roi, deux pas.

25.

B. Le R. à la seconde case de son cavalier.

N. Le P. du fou du roi, un pas. (*i*)

26.

B. La T. de la dame à la seconde case de son roi.

N. Le P. de la tour du roi, un pas.

27.

B. Le P. de la tour de la dame prend le pion.

N. Le P. reprend le pion.

NOTES.

(*i*) S'il eût poussé ce pion deux pas, vous gagniez celui de sa dame, en le prenant avec votre fou ; ce qui rendrait votre partie meilleure.

28.

B. La T. du roi à la case de la tour de sa dame.
N. La T. de la dame à sa case. (*k*)

29.

B. La T. du roi revient à la case de son roi.
N. Le F. à la seconde case de sa dame.

30.

B. Le P. de la dame, un pas.
N. Le P. du fou de la dame, un pas.

31.

B. Le F. à la seconde case du fou de sa dame.
N. Le P. de la tour du roi, un pas. (*l*)

32.

B. La T. du roi à sa case.
N. La T. du roi à sa quatrieme case. (*m*)

NOTES.

(*k*) Il ne faut jamais céder les passages, ni laisser doubler les tours à son adversaire ; c'est pourquoi, il propose pièce pour pièce.

(*l*) Il joue ce pion pour pousser ensuite celui du cavalier de son roi sur votre cavalier, afin de le forcer à quitter son poste ; mais s'il avait poussé le pion de son cavalier avant que de jouer celui-ci, votre cavalier allant se poster à la quatrieme case de la tour de votre roi, aurait arrêté la marche de ses pions.

(*m*) Si, au lieu de ce coup, il vous avait donné échec, avec le pion de sa tour, il aurait pêché contre l'instruction que je donne dans la premiere partie. Voyez la remarque (*x*)

33.

B. Le P. du cavalier de la dame, un pas.
N. La T. de la dame à la caſe de la tour de ſon roi.

34.

B. Le P. du cavalier de la dame, un pas.
N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

35.

B. Le C. à la ſeconde caſe de ſa dame.
N. La T. du roi à la quatrieme caſe du cavalier de ſon roi.

36.

B. La T. du roi à la caſe du fou de ſon roi.
N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

37.

B. La T. prend le pion, & donne échec.
N. Le R. à la ſeconde caſe du fou de ſa dame.

38.

B. La T. du roi à la troiſieme caſe du cavalier du roi adverſe.
N. Le P. de la tour du roi, un pas, & donne échec.

39.

B. Le R. à la caſe de ſon cavalier.
N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

40.

B. La T. prend la tour.
N. Le P. de la tour donne échec.

41.

B. Le R. prend le pion du cavalier.
N. Le P. de la tour demande dame, & donne échec.

42.

B. Le R. à la seconde case de son fou.

N. La T. donne échec à la case du fou de son roi.

43.

B. Le R. à sa troisième case.

N. La D. donne échec à la troisieme case de la tour du roi adverse.

44.

B. Le C. couvre l'échec, n'ayant point d'autre jeu.

N. La D. prend le cavalier, ensuite la tour, & donne mat au second coup.

PREMIER RENVOI

Du gambit de Cunningham, *sur le septième coup des noirs.*

7.

B. Le R. à la case de sa tour.

N. Le F. à la seconde case de son roi.

8.

B. Le F. du roi prend le pion & donne échec.

N. Le R. prend le fou.

9.

B. Le C. du roi à la quatrieme case du roi adverse, donnant double échec.

N. Le R. à sa troisieme case, ailleurs il perd sa dame.

10.

B. La D. donne échec à la quatrieme case du cavalier de son roi.

N. Le R. prend le cavalier.

11.

B. La D. donne échec à la quatrieme case du fou du roi adverse.

N. Le R. à la troisieme case de sa dame.

12.

B. La D. donne échec & mat à la quatrieme case de la dame adverse.

SUPLEMENT

A ce premier renvoi, au huitieme coup des noirs.

8.

B. Le F. du roi prend le pion & donne échec.

N. Le R. à la case de son fou.

9.

B. Le C. du roi à la quatrieme case du roi adverse.

N. Le C. du roi à la troisieme case du fou de son roi.

10.

B. Le F. du roi à la troisieme case du cavalier de sa dame.

N. La D. à la case de son roi.

11.

B. Le C. du roi à la seconde case du fou du roi adverse.

N. La T. à la case de son cavalier.

12.

B. Le P. du roi, un pas.
N. Le P. de la dame, deux pas.

13.

B. Le P. prend le cavalier.
N. Le P. reprend le pion.

14.

B. Le F. prend le pion.
N. Le F. de la dame à la quatrieme caſe du cavalier du roi adverſe.

15.

B. La D. à la caſe de ſon roi.
N. Le F. de la dame à la quatrieme caſe de la tour de ſon roi.

16.

B. Le P. de la dame, deux pas.
N. Le F. prend le cavalier.

17.

B. Le F. de la dame donne échec.
N. La T. couvre l'échec.

18.

B. Le C. à la troiſieme caſe du fou de ſa dame.
N. Le F. prend le fou.

19.

B. Le C. reprend le fou.
N. La D. à la ſeconde caſe du fou de ſon roi.

20.

B. Le C. prend le fou.
N. La D. reprend le cavalier.

21.

B. La D. prend la dame.
N. Le R. reprend la dame.

22.

B. Le F. prend la tour, & ensuite doit gagner avec la superiorité d'une tour & une très bonne situtation.

SECOND RENVOI.

Du gambit de Cunningham, *commençant au onzieme coup des blancs.*

11.

B. Le P. de la dame, deux pas.
N. Le C. du roi à la quatrieme case du roi adverse.

12.

B. Le F. de la dame à la quatrieme case du fou de son roi.
N. Le P. du fou du roi, deux pas.

13.

B. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.
N. La D. à la seconde case de son roi.

14.

B. Le P. du fou de la dame, deux pas.
N. Le P. du fou de la dame, un pas.

15.

B. Le P. prend le pion.
N. Le P. reprend le pion.

16.

B. La T. de la dame à la caſe de ſon fou.

N. Le C. de la dame à la troiſieme caſe de ſon fou.

17.

B. Le C. de la dame prend le cavalier adverſe.

N. Le P. du fou du roi reprend le cavalier.

18.

B. Le C. prend le pion noir près de ſon roi.

N. Le R. roque du côté de ſa tour.

19.

B. La D. à ſa ſeconde caſe.

N. Le P. de la tour du roi, un pas.

20.

B. La T. de la dame à la quatrieme caſe du fou de la dame adverſe.

N. La T. de la dame à la caſe de ſa dame.

21.

B. Le F. du roi à la quatrieme caſe de la tour de ſa dame.

N. Le P. du cavalier du roi, deux pas.

22.

B. Le F. de la dame à la troiſieme caſe de ſon roi.

N. La T. prend la tour.

23.

B. Le C. reprend la tour.

N. La D. à ſa troiſieme caſe.

24.

B. La D. à la ſeconde caſe de la tour de ſon roi.

N. Le R. à la ſeconde caſe de ſon cavalier.

25.

B. La D. prend la dame,
N. La T. reprend la dame.

26.

B. Le P. de la tour de la dame, un pas.
N. Le R. à la troisieme case de son cavalier.

27.

B. Le P. du cavalier de la dame, deux pas.
N. Le P. de la tour du roi, un pas.

28.

B. Le P. du cavalier de la dame, un pas.
N. Le C. à la seconde case de son roi.

29.

B. La T. à la seconde case du fou de la dame adverse.
N. La T. à la seconde case de sa dame.

30.

B. La T. prend la tour, ne prenant point cela revient au même.
N. Le F. reprend la tour.

31.

B. Le R. à la seconde case de son cavalier.
N. Le P. de la tour du roi, un pas.

32.

B. Le F. de la dame à la seconde case du fou de son roi.
N. Le R. à la quatrieme case de sa tour.

33.

B. Le F. du roi donne échec.
N. Le F. couvre l'échec.

34.

B. Le F. prend le fou.
N. Le R. reprend le fou.

35.

B. Le C. donne échec à la troisieme case de son roi.

N. Le R. à la quatrieme case du fou du roi adverse.

36.

B. Le R. à la troisieme case de sa tour.

N. Le R. à la troisieme case du fou du roi adverse.

37.

B. Le C. à la quatrieme case du cavalier de son roi.

N. Le C. à la quatrieme case du fou de son roi.

38.

B. Le F. à la case du cavalier de son roi.

N. Le P. du roi, un pas.

39.

B. Le P. de la tour de la dame, un pas.

N. Le P. du roi, un pas.

40.

B. Le F. à la seconde case du fou de son roi.

N. Le C. prend le pion de la dame, & gagne la partie.



GAMBIT DE LA DAME,

Ou le gambit d'Alep.

1.

B. Le P. de la dame, deux pas.
N. De même.

2.

B. Le P. du fou de la dame, deux pas.
N. Le P. prend le pion.

3.

B. Le P. du roi, deux pas. (*a*) ☜
N. Le P. du roi, deux pas. (*b*) ☜

4.

B. Le P. de la dame, un pas. (*c*) ☜
N. Le P. du fou du roi, deux pas. (*d*)

5.

B. Le C. de la dame à la troiſième caſe de ſon fou.
N. Le C. du roi à la troiſieme caſe de ſon fou.

6.

B. Le P. du fou du roi, un pas.
N. Le F. du roi à la quatrieme caſe du fou de ſa dame.

7.

B. Le C de la dame à la quatrieme caſe de ſa tour. (*e*) ☜
N. Le F. prend le cavalier du roi adverſe. (*f*)

NOTES.

(*a*) Si vous ne pouffiez ce pion qu'un pas, votre adverfaire tiendrait le fou de votre dame renfermé pendant la moitié de la partie. Sujet d'un renvoi.

(*b*) Si, au lieu de jouer ce pion, il avait foutenu celui du gambit, il aurait perdu la partie, comme on le verra par un renvoi; mais en ne faifant ni l'un, ni l'autre, vous devez alors pouffer deux pas le pion du fou de votre roi, pour avoir trois pions de front.

(*c*) Si, au lieu de pouffer ce pion en avant, vous aviez pris celui de fon roi, vous perdiez l'avantage de l'attaque. Sujet d'un renvoi.

(*d*) S'il avait joué tout autre coup, il aurait fallu pouffer deux pas le pion du fou de votre roi, ce qui aurait procuré une entiere liberté à vos pièces.

(*e*) Si, au lieu de jouer ce cavalier pour vous defaire du fou de fon roi, felon la regle prefcrite dans la premiere partie, remarque (*c*); vous auriez pu prendre le pion du gambit, mais vous auriez perdu la partie. Sujet d'un renvoi.

(*f*) Si, au lieu de prendre votre cavalier, il avait joué fon fou à la quatrieme cafe de votre dame, vous auriez pu l'attaquer avec le cavalier de votre roi, & le prendre au coup fuivant.

8.

B. La T. reprend le fou.
N. Le R. roque. (*g*) ☞

9.

B. Le C. à la troisieme case du fou de sa dame.
N. Le P. prend le pion.

10.

B. Le F. du roi prend le pion du gambit. (*h*) ☞
N. Le P. prend le pion du fou du roi adverse.

11.

B. Le P. reprend le pion. (*i*)
N. Le F. de la dame à la quatrieme case du fou de son roi.

12.

B. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi.
N. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.

13.

B. La D. à sa seconde case.
N. Le C. de la dame à sa troisieme case.

14.

B. Le F. de la dame prend le cavalier.
N. Le P. de la tour reprend le fou.

15.

B. Le R. roque du côté de sa dame.
N. Le R. à la case de sa tour.

16.

B. La T. du roi à la quatrieme case du cavalier du roi adverse.
N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

NOTES.

(*g*) S'il avait pouſſé deux pas le pion du cavalier de ſa dame pour ſoutenir le pion du gambit, il perdrait la partie; (ſujet d'un renvoi) : & ſi, au lieu d'un de ces deux coups, il avait préféré de prendre le pion de votre roi, en reprenant le ſien, il n'aurait pas oſé reprendre le votre avec ſon cavalier, parce qu'en donnant enſuite échec avec votre dame, il aurait perdu.

(*h*) Voici un coup ſingulier qui demande un renvoi. Si vous euſſiez repris le pion du fou de ſon roi avec celui du votre, vous auriez perdu la partie.

(*i*) En reprenant de ce pion, vous procurez à votre tour une ouverture ſur ſon roi.

17.

B. La D. à la troisieme case de son roi.
N. La D. à sa troisieme case.

18.

B. Le C. à la quatrieme case de son roi.
N. Le F. prend le cavalier.

19.

B. Le P. reprend le fou pour se reunir à celui de la dame.
N. La T. du roi à la case de son roi.

20.

B. Le R. à la case du cavalier de sa dame.
N. La D. à la quatrieme case de son fou.

21.

B. La D. prend la dame.
N. Le P. reprend la dame.

22.

B. La T. de la dame à la case de son roi.
N. Le R. à la seconde case de son cavalier.

23.

B. Le R. à la seconde case du fou de sa dame.
N. Le P. de la tour du roi, un pas.

24.

B. La T. du roi à la troisieme case de son cavalier.
N. Le C. à la quatrieme case de la tour de son roi.

25.

B. La T. attaquée par le cavalier à la troisieme case du cavalier de sa dame.
N. Le P. du cavalier de la dame, un pas.

26.

B. Le P. de la dame un pas, pour faire ouverture à votre tour & à votre fou.

N. Le P. prend le pion.

27.

B. La T. du roi prend le pion.

N. La T. de la dame à la case de sa dame.

28.

B. La T. de la dame à la case de sa dame.

N. Le C. à la troisieme case du fou de son roi.

29.

B. La T. du roi donne échec.

N. Le R. à la case de sa tour.

30.

B. Le F. à la quatrieme case de la dame adverse, pour empêcher les pions de l'adversaire d'avancer.

N. Le C. prend le fou.

31.

B. La T. reprend le cavalier.

N. La T. du roi à la case de son fou.

32.

B. La T. de la dame à la seconde case de sa dame.

N. La T. du roi à la quatrieme case du fou du roi adverse.

33.

B. La T. de la dame à la seconde case de son roi.

N. Le P. de la dame, un pas.

34.

B. Le P. prend le pion.

N. La T. de la dame reprend le pion.

35.

B. La T. du roi à la deuxieme case du roi adverse.

N. Le P. du cavalier du roi, un pas. S'il soutenait le pion, il perdrait la partie.

36.

B. Une des tours prend le pion.

N. La T. prend la tour.

37.

B. La T. reprend la tour.

N. La T. donne échec à la seconde case du fou du roi adverse.

38.

B. Le R. à la troisieme case du fou de sa dame.

N. La T. prend le pion.

39.

B. Le P. de la tour, deux pas. (*k*)

N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

40.

B. Le P. de la tour, un pas.

N. Le P. du cavalier, un pas.

41.

B. La T. à la case de son roi.

N. Le P. du cavalier, un pas.

42.

B. La T. à la case du cavalier de son roi.

N. La T. donne échec.

43.

B. Le R. à la quatrieme case du fou de sa dame.

N. La T. à la troisieme case du cavalier du roi adverse.

44.

B. Le P. de la tour, un pas.
N. La T. à la seconde case de son cavalier.

45.

B. Le R. prend le pion.
N. Le P. de la tour, un pas.

46.

B. Le R. à la troisieme case du cavalier de la dame adverse.
N. Le P. de la tour, un pas.

47.

B. Le P. de la tour, un pas.
N. La T. prend le pion. (*l*)

48.

B. La T. prend le pion. (*m*)
N. La T. à la seconde case de la tour du roi.

NOTES.

(*k*) Si, au lieu de pousser ce pion, vous aviez pris le sien avec votre tour, vous auriez perdu la partie, parce que votre roi aurait empêché votre tour de venir fermer le passage au pion de son cavalier.

(*l*) S'il ne prenait pas votre pion, en prenant le sien il perdrait immediatement la partie.

(*m*) Si, au lieu de prendre son pion, vous aviez pris sa tour, vous perdiez la partie.

49.

B. Le P. deux pas.

N. Le P. un pas.

50.

B. La T. à la seconde case de la tour de son roi.

N. Le R. à la seconde case de son cavalier.

51.

B. Le P. un pas.

N. Le R. à la troisieme case de son cavalier.

52.

B. Le R. à la troisieme case du fou de la dame adverse.

N. Le R. à la quatrieme case de son cavalier.

53.

B. Le P. un pas.

N. Le R. à la quatrieme case du cavalier du roi adverse.

54.

B. Le P. avance.

N. La T. prend le pion, & jouant ensuite son roi sur la tour, il est visible que c'est un refait, parce que son pion vous coutera la tour.

PREMIER RENVOI

Du gambit de la dame, au troisieme coup des blancs.

3.

B. Le P. du roi, un pas.
N. Le P. du fou du roi, deux pas.

4.

B. Le F. du roi prend le pion.
N. Le P. du roi, un pas.

5.

B. Le P. du fou du roi, un pas.
N. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.

6.

B. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou.
N. Le P. du fou de la dame, deux pas.

7.

B. Le C. du roi à la seconde case de son roi.
N. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou.

8.

B. Le R. roque.
N. Le P. du cavalier du roi, deux pas.

9.

B. Le P. de la dame prend le pion.
N. La D. prend la dame.

10.

B. La T. reprend la dame.
N. Le F. du roi prend le pion.

11.

B. Le C. du roi à la quatrieme caſe de ſa dame.

N. Le R. à ſa ſeconde caſe.

12.

B. Le C. de la dame à la quatrieme caſe de ſa tour.

N. Le F. du roi à la troiſieme caſe de ſa dame.

13.

B. Le C. du roi prend le cavalier.

N. Le P. reprend le cavalier.

14.

B. Le P. du fou du roi, un pas.

N. Le P. de la tour du roi, un pas.

15.

B. Le F. de la dame à la ſeconde caſe de ſa dame.

N. Le C. à la quatrieme caſe de ſa dame.

16.

B. Le P. du cavalier du roi, un pas.

N. Le F. de la dame à la ſeconde caſe de ſa dame.

17.

B. Le R. à la ſeconde caſe de ſon fou.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

18.

B. Le C. à la troiſieme caſe du fou de ſa dame.

N. Le F. de la dame à ſa troiſieme caſe.

19.

B. Le C. prend le cavalier.

N. Le P. reprend le cavalier.

20.

B. Le F. du roi à la ſeconde caſe de ſon roi.
N. La T. de la dame à la caſe du cavalier de ſon roi.

21.

B. Le F. de la dame à ſa troiſieme caſe.
N. Le P. du cavalier du roi prend le pion.

22.

B. Le F. prend la tour.
N. Le P. prend le pion du roi, donnant échec.

23.

B. Le R. reprend le pion.
N. La T. prend le fou.

24.

B. Le F. du roi à ſa troiſieme caſe.
N. Le R. à ſa troiſieme caſe.

25.

B. La T. du roi à la ſeconde caſe de ſa dame.
N. Le P. de la dame donne échec.

26.

B. Le R. à la ſeconde caſe de ſon fou.
N. Le F. de la dame à la quatrieme caſe du roi adverſe.

27.

B. La T. de la dame à la caſe de ſon roi.
N. Le R. à la quatrieme caſe de ſa dame.

28.

B. La T. du roi à la ſeconde caſe de ſon roi.
N. La T. à la caſe de ſon roi.

29.

B. Le P. du cavalier du roi, un pas.
N. Le F. prend le fou.

30.

B. La T. prend la tour.
N. Le P. prend le pion.

31.

B. Le P. de la tour du roi, un pas.
N. Le P. du fou de la dame, un pas.

32.

B. La T. du roi à la case de la tour du roi adverse.
N. Le P. de la dame, un pas.

33.

B. Le R. à sa troisieme case.
N. Le F. du roi donne échec à la quatrieme case du fou de sa dame.

34.

B. Le R. à la quatrieme case de son fou, étant la meilleure place.
N. Le P. de la dame, un pas, & gagne la partie.

SECOND RENVOI

Du gambit de la dame, au troisieme coup des noirs.

3.

B. Le P. du roi, deux pas.
N. Le P. du cavalier de la dame, deux pas.

4.

B. Le P. de la tour de la dame, deux pas.
N. Le P. du fou de la dame, un pas.

5.

B. Le P. du cavalier de la dame, un pas.

N. Le P. du gambit prend le pion.

6.

B. Le P. de la tour prend le pion.

N. Le P. du fou de la dame reprend le pion.

7.

B. Le F. du roi prend le pion & donne échec.

N. Le F. couvre l'échec.

8.

B. La D. prend le pion.

N. Le F. prend le fou.

9.

B. La D. reprend le fou & donne échec.

N. La D. couvre l'échec.

10.

B. La D. prend la dame.

N. Le C. reprend la dame.

11.

B. Le P. du fou du roi, deux pas.

N. Le P. du roi, un pas.

12.

B. Le R. à sa seconde case.

N. Le P. du fou du roi, deux pas.

13.

B. Le P. du roi, un pas.

N. Le C. du roi à la seconde case de son roi.

14.

B. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou.

N. Le C. du roi à la quatrieme case de sa dame.

15.

B. Le C. prend le cavalier.

N. Le P. prend le cavalier.

16.

B. Le F. de la dame à la troiſieme caſe de ſa tour.

N. Le F. prend le fou.

17.

B. La T. prend le fou.

N. Le R. à ſa ſeconde caſe.

18.

B. Le R. à la troiſieme caſe de ſon fou.

N. La T. du roi à la caſe du cavalier de ſa dame.

19.

B. Le C. à la ſeconde caſe de ſon roi.

N. Le R. à ſa troiſieme caſe.

20.

B. La T. du roi à la caſe de la tour de ſa dame.

N. La T. du roi à la ſeconde caſe du cavalier de ſa dame.

21.

B. La T. de la dame donne échec.

N. Le C. couvre l'échec.

22.

B. La T. du roi à la quatrieme caſe de la tour de la dame adverſe.

N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

23.

B. Le C. à la troiſieme caſe du fou de ſa dame.

N. La T. de la dame à la caſe de ſa dame.

24.

B. La T. de la dame prend le pion de la tour adverſe.

N. La T. prend la tour.

25.

B. La T. reprend, & doit enſuite gagner, ayant un pion de plus.

TROISIEME RENVOI

Sur le gambit de la dame, au quatrieme coup des blancs.

4.

B. Le P. de la dame prend le pion.

N. La D. prend la dame.

5.

B. Le R. reprend la dame.

N. Le F. de la dame à la troiſieme caſe de ſon roi.

6.

B. Le P. du fou du roi, deux pas.

N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

7.

B. Le C. de la dame à la troiſieme caſe de ſon fou.

N. Le C. de la dame à la ſeconde caſe de ſa dame.

8.

B. Le P. de la tour du roi, un pas.

N. Le P. de la tour du roi, deux pas.

9.

B. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi.

N. Le R. roque.

10.

B. Le R. à la seconde case du fou de sa dame.

N. Le F. du roi à la quatrieme case du fou de sa dame.

11.

B. Le F. prend le fou.

N. Le C. reprend le fou.

12.

B. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

13.

B. Le C. du roi à la quatrieme case du cavalier du roi adverse.

N. Le P. du cavalier de la dame, deux pas.

14.

B. Le F. du roi à la seconde case de son roi.

N. Le C. du roi à la seconde case de son roi.

15.

B. Le C. prend le fou.

N. Le P. reprend le cavalier.

16.

B. Le P. de la tour de la dame, deux pas.

N. Le C. de la dame à la troisieme case du cavalier de la dame adverse.

17.

B. La T. de la dame à sa seconde case.

N. Le P. de la tour de la dame, un pas.

18.

B. Le P. de la tour de la dame prend le pion.
N. Le P. de la tour de la dame reprend le pion.

19.

B. La T. donne échec.
N. Le R. à la ſeconde caſe du cavalier de ſa dame.

20.

B. La T. prend la tour.
N. La T. reprend la tour.

21.

B. La T. à la caſe de ſa dame.
N. Le C. de la dame donne échec.

22.

B. Le R. à la caſe du cavalier de ſa dame.
N. Le R. à la troiſieme caſe du cavalier de ſa dame.

23.

B. Le P. du cavalier du roi, deux pas.
N. Le P. prend le pion.

24.

B. Le P. reprend le pion.
N. Le P. du fou de la dame, un pas.

25.

B. Le P. du cavalier du roi, un pas.
N. Le C. du roi à la troiſieme caſe du fou de ſa dame.

26.

B. Le F. à la quatrieme caſe du cavalier de ſon roi.
N. Le P. du cavalier de la dame, un pas.

27.

B. Le C. à la ſeconde caſe de ſon roi.

N. Le C. du roi à la quatrieme caſe de la tour de ſa dame.

28.

B. Le C. prend le cavalier.

N. Le P. reprend le cavalier.

29.

B. Le F. prend le pion.

N. Le R. à la quatrieme caſe du fou de ſa dame.

30.

B. Le P. du fou du roi, un pas.

N. Le P. de la dame, un pas.

31.

B. Le P. du fou du roi prend le pion.

N. Le C. à la troiſieme caſe du cavalier de la dame adverſe.

32.

B. Le P. avance une pas.

N. La T. à la caſe de la tour de ſa dame.

33.

B. La T. prend le pion.

N. La T. donne échec.

34.

B. Le R. à la ſeconde caſe du fou, n'ayant point d'autre retraite.

N. La T. donne échec & mat; à la caſe du fou de la dame.

QUATRIEME RENVOI

Sur le gambit de la dame, au septieme coup des blancs.

7.

B. Le F. du roi prend le pion du gambit.
N. Le P. du fou du roi prend le pion.

8.

B. Le P. du fou du roi reprend le pion.
N. Le C. du roi à la quatrieme case du cavalier du roi adverse.

9.

B. Le C. du roi à la troisieme case de sa tour.
N. La D. donne échec.

10.

B. Le R. à la seconde case de sa dame.
N. Le C. du roi à la troisieme case du roi adverse.

11.

B. La D. à la seconde case de son roi.
N. Le F. de la dame à la quatrieme case du cavalier du roi adverse.

12.

B. La D. à sa troisieme case.
N. Le C. du roi prend le pion.

13.

B. Le C. du roi à sa case.
N. La D. à la case du roi adverse, donnant échec.

14.

B. Le R. ſe retire.

N. Le F. du roi prend le cavalier, & doit enſuite gagner.

CINQUIEME RENVOI

Du gambit de la dame, au huitieme coup des noirs.

8.

B. La T. reprend le fou.

N. Le P. du cavalier de la dame, deux pas.

9.

B. Le C. à la quatrieme caſe du fou de la dame adverſe.

N. Le R. roque.

10.

B. Le P. de la tour de la dame, deux pas.

N. Le C. de la dame à la troiſieme caſe de ſa tour.

11.

B. Le C. prend le cavalier.

N. Le F. reprend le cavalier.

12.

B. Le P. de la tour prend le pion.

N. Le F. reprend le pion.

13.

B. Le P. du cavalier de la dame, un pas.

N. Le P. du fou du roi prend le pion.

14.

B. Le P. du cavalier de la dame prend le pion.

N. Le F. à la ſeconde caſe de ſa dame.

15.

B. Le F. de la dame à la quatrieme caſe du cavalier du roi adverſe.

N. Le P. prend le pion.

16.

B. Le P. reprend le pion.

N. Le R. à la caſe de ſa tour.

17.

B. Le F. du roi à la troiſieme caſe de ſa dame.

N. Le P. de la tour du roi, un pas.

18.

B. Le P. de la tour du roi, deux pas.

N. Le P. de la tour prend le fou de la dame.

19.

B. Le P. reprend le pion.

N. Le C. à la quatrieme caſe de ſa tour.

20.

B. Le F. à la troiſieme caſe du cavalier du roi adverſe.

N. Le C. à la quatrieme caſe du fou du roi adverſe.

21.

B. La D. à la ſeconde caſe de ſon fou.

N. Le C. prend le fou pour éviter le mat.

22.

B. La D. reprend le cavalier.

N. Le F. à la quatrieme caſe du fou de ſon roi.

23.

B. La D. donne échec.

N. Le R. ſe retire.

24.

B. Le P. du cavalier du roi, un pas.

N. Le F. prend le pion.

25.

B. La D. prend le fou.

N. La D. à la troisieme case du fou de son roi.

26.

B. La T. de la dame à la troisieme case de la tour de la dame adverse.

N. La D. prend la dame.

27.

B. La T. de la dame reprend la dame.

N. La T. du roi à la seconde case de son fou.

28.

B. Le R. à sa seconde case.

N. Le P. de la tour, de la dame, deux pas.

29.

B. La T. de la dame à la troisieme case du roi adverse.

N. Le P. de la tour, un pas.

30.

B. La T. prend le pion.

N. Le P. de la tour, un pas.

31.

B. La T. du roi à la case de la tour de sa dame.

N. Le P. de la tour, un pas.

32.

B. La T. à la troisieme case de son roi.

N. La T. du roi à la troisieme case de son fou.

33.

B. Le R. à la troisieme case de sa dame.

N. La T. donne échec.

34.

B. Le R. à sa quatrieme case.

N. La T. prend la tour.

35.

B. Le R. reprend la tour.

N. La T. à la troisieme case de la tour de sa dame.

36.

B. Le R. à la quatrieme case de sa dame.

N. Le R. à la seconde case de son fou.

37.

B. Le R. à la troisieme case du fou de sa dame.

N. La T. donne échec.

38.

B. Le R. à la quatrieme case du cavalier de sa dame.

N. La T. prend le pion.

39.

B. La T. prend le pion.

N. Le R. à sa seconde case.

40.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.

N. Le P. du cavalier du roi, deux pas.

41.

B. La T. à la seconde case de la tour de la dame adverse.

N. Le R. à la case de sa dame.

42.

B. Le R. à la quatrieme case du cavalier de la dame adverse.

N. Le P. du cavalier, un pas.

43.

B. Le R. à la troisieme case du fou de la dame adverse.

N. La T. donne échec.

44.

B. Le P. couvre l'échec.
N. Le P. prend le pion.

45.

B. Le P. reprend le pion.
N. Le R. à ſa caſe.

46.

B. La T. à la ſeconde caſe du cavalier du roi adverſe.
N. La T. à la troiſieme caſe de ſa tour.

47.

B. Le R. à la ſeconde caſe du fou de la dame adverſe, & gagnera la partie en pouſſant ſon pion à dame.

SIXIEME RENVOI

Du gambit de la dame, au dixieme coup des blancs.

10.

B. Le P. du fou du roi prend le pion.
N. Le C. prend le pion du roi.

11.

B. Le C. reprend le cavalier.
N. La D. donne échec.

12.

B. Le C. à la troiſieme caſe du cavalier de ſon roi.
N. Le F. de la dame à la quatrieme caſe du cavalier du roi adverſe.

13.

B. Le F. du roi à la ſeconde caſe de ſon roi.
N. La D. prend le pion de la tour du roi.

14.

B. La T. du roi à la caſe de ſon fou.
N. La D. prend le cavalier, & donne échec.

15.

B. Le R. à la ſeconde caſe de ſa dame.
N. Le C. de la dame à la ſeconde caſe de ſa dame.

16.

B. La T. prend la tour.
N. La T. reprend la tour.

17.

B. La D. à la caſe de ſon roi.
N. La T. à la ſeconde caſe du fou du roi adverſe, & gagne la partie.



ANALYSE

DU

JEU DES ECHECS,

SUPPLEMENT

A L'EDITION DE 1749.

MANIERE DE JOUER,

Composée de quatre Variantes & de cinq Renvois.

1.

B. Le P. du roi, deux pas.
N. De même.

2.

B. Le F. du roi à la quatrieme case du fou de sa dame. (*a*)
N. De même. (*b*)

3.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.
N. La D. à la seconde case de son roi. (*c*) ☞

4.

B. Le C. du roi à la troisieme case de son fou. (*d*) ☞
N. De même. (*e*) ☞

5.

B. La D. à la seconde case de son roi.
N. Le P. de la dame, un pas. *(f)*

NOTES.

(*a*) C'eſt la meilleure place que peut occuper le fou du roi, dans les premiers coups d'une partie ; dans ce poſte, il bat ſur le pion du fou du roi adverſe, ſur lequel pion ſe forme généralement toutes les premieres attaques.

(*b*) Les noirs pouvant joüer de deux autres manieres, nous en formerons deux parties différentes, ſous le nom de *variantes* cy-*après*.

(*c*) Il vous empêche d'établir deux pions de front, & d'occuper le centre ; il y a ſur ce coup, trois autres manieres de jouer pour les noirs, ce qui fera le ſujet de deux variantes & d'un renvoi.

(*d*) Si vous aviez joué ce cavalier à la deuxieme caſe de votre roi, vous auriez perdu la partie. Sujet d'un renvoi.

(*e*) S'il avait pris le pion du fou de votre roi, il aurait mal joué. Nouveau ſujet d'un renvoi.

(*f*) S'il avait attaqué le pion du fou de votre roi avec ſon cavalier, il vous aurait donné le tems d'établir vos pions au centre. Autre ſujet d'un renvoi.

6.

B. Le P. de la dame, un pas. (*g*)
N. Le P. du fou de la dame, un pas. (*h*)

7.

B. Le P. de la tour du roi, un pas.
N. De même. (*i*)

8.

B. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi. (*k*)
N. Le F. du roi prend le fou. (*l*)

9.

B. La D. reprend le fou.
N. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi.

NOTES.

(*g*) Si vous aviez poussé ce même pion deux pas, vous auriez pu occuper le centre pour un moment; mais vous n'auriez jamais pu vous y soutenir: vous le verrez par un renvoi.

(*h*) S'il avait joué le fou de sa dame à la quatrieme case du cavalier de votre roi, il aurait fallu pousser, sur le champ, le pion de la tour de votre roi, un pas; il ne faut jamais laisser géner vos pièces par la direction des fous, lorsque vous pouvez faire autrement.

(*i*) Ces pions ont été joués reciproquement, pour empêcher les fous de venir géner les cavaliers.

(*k*) Lorsque le pion de votre dame ne peut pas ôter la direction du fou du roi adverse sur le pion du fou de votre roi, il faut conserver le fou de votre dame, pour le poster à la troisieme case de votre roi, cette pièce étant la seule qui puisse s'opposer avec succés au fou du roi adverse.

(*l*) S'il eût retiré le fou de son roi, au lieu de prendre votre fou, il aurait perdu un tems, lors qu'il s'agit d'échanger des pièces, il faut toujours prendre en premier.

10.

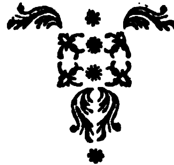
B. Le F. du roi prend le fou.
N. La D. reprend le fou. (*m*)

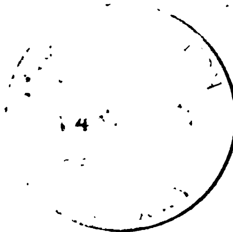
11.

B. Le C. de la dame à la ſeconde caſe de ſa dame.
N. De même.

12.

B. Le R. roque avec ſa tour.
N. De même. (*n*)





NOTES.

(*m*) Vous pouvez juger de l'utilité du pion de la tour du roi poussé au septieme coup ; car il pourrait présentement attaquer votre dame avec le cavalier de son roi, & ensuite pousser deux pas le pion du fou de son roi, pour le remettre en action. Ces instans sont précieux à saisir, sur-tout dans les parties où l'adversaire vous force de sortir vos cavaliers, devant vos pions.

(*n*) Cette partie est égale, les blancs ont conservé l'avantage du trait ; celui des deux joueurs qui pourra plutôt remettre en action le pion du fou de son roi, en le poussant deux pas, aura l'avantage de la position.



PREMIER RENVOI,

Commençant ſur le troiſieme coup des noirs.

3.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.
N. Le C. de la dame à la troiſieme caſe de ſon fou. (*a*)

4.

B. Le P. de la dame, deux pas.
N. Le P. du roi prend le pion. (*b*)

5.

B. Le F. du roi prend le pion du fou du roi.
N. Le R. prend le fou. (*c*)

6.

B. La D. à la quatrieme caſe de la tour du roi adverſe.
N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

7.

B. La D. prend le fou du roi, & aura très beau jeu.

NOTES.

(*a*) Il joue ce cavalier pour vous empêcher de pousser deux pas le pion de votre dame. S'il jouait le pion du fou de sa dame un pas, en place de ce cavalier, le coup que vous allez jouer subsisterait également.

(*b*) Il aurait pû parer ce coup, en retirant le fou à la troisieme case du cavalier de sa dame; ce qui fera un supplement à ce renvoi.

(*c*) S'il ne prend pas votre fou, il faut alors prendre le cavalier de son roi, & pousser le pion du cavalier de votre dame deux pas, en attaquant son fou, & ensuite pousser sur le cavalier de sa dame, pour reprendre le pion avec le pion du fou de votre dame.

SUPPLEMENT

Au premier renvoi, ſur le quatrieme coup des noirs.

4.

B. Le P. de la dame, deux pas.

N. Le F. du roi à la troiſieme caſe du cavalier de ſa dame.

5.

B. Le C. du roi à la ſeconde caſe de ſon roi.

N. Le C. du roi à la troiſieme caſe de ſon fou.

6.

B. La D. à ſa troiſieme caſe.

N. Le R. roque.

7.

B. Le P. du fou du roi, deux pas.

N. Le P. du roi prend le pion de la dame.

8.

B. Le P. du roi, un pas. (*a*)

N. Le P. de la dame, deux pas. (*b*)

9.

B. Le F. du roi à la troiſieme caſe du cavalier de ſa dame.

N. Le C. du roi à la quatrieme caſe du roi adverſe.

10.

B. Le P. du fou de la dame prend le pion.

N. Le P. du fou du roi, deux pas. (*c*)

11.

B. Le C. de la dame à la troiſieme caſe de ſon fou.

N. Le F. de la dame à la troiſieme caſe de ſon roi. (*d*)

N O T E S.

(*a*) S'il retire ſur ce coup le cavalier de ſon roi, il vous procure le moyen d'établir vos pions au centre.

(*b*) Il profite de l'inſtant pour barer le fou de votre roi, & procurer un établiſſement au cavalier de ſon roi.

(*c*) Il pouſſe ce pion deux pas, pour pouvoir placer le fou de ſa dame à la troiſieme caſe de ſon roi.

(*d*) Dans cette poſition, les noirs ont auſſi beau jeu que les blancs. Il y a, à la verité, un pion paſſé & ſoutenu du côté des blancs; mais cet avantage eſt compenſé par le poſte qu'occupe le cavalier du roi des noirs, qui ne peut être depoſté que par une pièce pour pièce, au quel cas les pions des noirs ſe rëuniraient au centre, en lui donnant également un pion paſſé ainſi qu'aux blancs.

SECOND RENVOI

Sur le quatrieme coup des blancs.

4.

B. Le C. du roi à la ſeconde caſe de ſon roi. (*a*)
N. Le F. du roi prend le pion, & donne échec.

5.

B. Le R. prend le fou.
N. La D. à la quatrieme caſe de ſon fou, donnant échec.

6.

B. Le P. de la dame, deux pas.
N. La D. prend le fou.

7.

B. Le C. de la dame à la troiſieme caſe de ſa tour.
N. La D. à la troiſieme caſe de ſon roi. (*b*)

TROISIEME RENVOI,

Sur le quatrieme coup des blancs.

4.

B. Le C. du roi à la troiſieme caſe de ſon fou.
N. Le F. du roi prend le pion, & donne échec. (*a*)

5.

B. Le R. prend le fou.
N. La D. à la quatrieme caſe de ſon fou, donnant échec.

NOTES.

(*a*) Cette place ſerait la véritable pour le cavalier, ſi l'on ne perdait pas un pion ſur ce coup, parce qu'il ne géne point la marche des pions.

(*b*) Les noirs doivent gagner, ayant l'avantage d'un pion & une bonne poſition.

(*a*) Il n'eſt point déſavantageux de ne pouvoir pas roquer lorsque vos pièces peuvent ſortir facilement: c'eſt ſouvent même un avantage, pourvû que le roi ſoit en ſûreté.

6.

B. Le P. de la dame, deux pas.
N. La D. prend le fou.

7.

B. Le C. du roi prend le pion adverſe.
N. La D. à la troiſieme caſe de ſon roi.

8.

B. La D. à la troiſieme caſe du fou de ſon roi.
N. Le P. de la dame, un pas.

9.

B. Le C. du roi à la troiſieme caſe de ſa dame.
N. Le C. du roi â la troiſieme caſe de ſon fou.

10.

B. La T. du roi à la caſe de ſon roi.
N. Le R. roque.

11.

B. Le F. de la dame à la quatrieme caſe du fou de ſon roi.
N. Le P. du cavalier de la dame, un pas.

12.

B. Le C. de la dame à la ſeconde caſe de ſa dame.
N. Le F. de la dame à la ſeconde caſe de ſon cavalier. (*b*)

NOTES.

(*b*) Dans cette poſition les blancs ont l'avantage, leurs pièces étant mieux ſorties & mieux diſpoſées.

QUATRIEME RENVOI,

Au cinquieme coup des noirs.

5.

B. La D. à la seconde case de son roi.

N. Le C. du roi à la quatrieme case du cavalier du roi adverse.

6.

B. Le P. de la dame, deux pas.

N. Le P. du roi prend le pion.

7.

B. Le P. du fou de la dame reprend le pion.

N. Le F. du roi donne échec.

8.

B. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou. (*a*)

N. Le C. du roi à la troisieme case de son fou. (*b*)

NOTES.

(*a*) S'il prend ce cavalier avec son fou, votre jeu en serait meilleur, parce que ce coup porterait vos pions au centre.

(*b*) Ici vous pourriez pousser le pion de votre roi un pas, ce qui vous gagnerait deux coups; mais une fois ce pion poussé, il pourrait proposer d'échanger deux fois de pion, en poussant un pas le pion de sa dame, ainsi que celui du fou de son roi. Votre pion alors resterait seul & séparé. Mais il vaut mieux laisser vos deux pions de front, pour éviter d'ouvrir le jeu.

9.

B. Le F. du roi à la troisieme case de sa dame.

N. Le R. roque. (c)

10.

B. Le R. roque.

N. Le P. de la dame, un pas.

11.

B. Le P. de la tour du roi, un pas.

N. De même.

12.

B. Le F. de la dame à la seconde case de sa dame. (d)

CINQUIEME RENVOI

Au sixieme coup des blancs.

6.

B. Le P. de la dame, deux pas.

N. Le P. du roi prend le pion.

7.

B. Le P. du fou de la dame reprend le pion.

N. Le F. du roi donne échec.

8.

B. Le F. de la dame couvre l'échec.

N. Le F. prend le fou.

9.

B. Le C. de la dame reprend le fou.

N. Le P. de la dame, un pas. (a)

NOTES.

(*c*) Il roque pour attaquer le pion de votre roi avec ſa tour. Il eſt donc néceſſaire de roquer auſſi, pour pouvoir le ſoutenir, en cas d'attaque, avec la tour de votre roi.

(*d*) Il eſt évident que les blancs ont l'avantage, ayant trois coups deplus que les noirs, & les pions plus avancés. Il faut ſeulement s'occuper du côté des blancs, à pouvoir dégager le pion du fou du roi, le plutôt poſſible. Ce coup décidera entierement la partie pour les blancs.

(*a*) Cette partie eſt abſolument égale: vos pions du centre ſe trouvent rompus. On peut cependant riſquer ces ſortes de debut avec un joueur, auquel on fait avantage.

PREMIERE VARIANTE,

Sur le ſecond coup des noirs.

1.

B. Le P. du roi, deux pas.
N. De même.

2.

B. Le F. du roi à la quatrieme caſe du fou de ſa dame.
N. Le C. du roi à la troiſieme caſe de ſon fou.

3.

B. Le P. de la dame, un pas.
N. Le F. du roi à la quatrieme caſe du fou de ſa dame.

4.

B. Le C. du roi à la troiſieme caſe de ſon fou. (*a*)
N. Le P. de la dame, un pas.

5.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.
N. Le R. roque. (*b*)

6.

B. Le P. de la tour de la dame, deux pas.
N. Le même. (*c*)

7.

B. Le R. roque.
N. Le F. de la dame à la troiſieme caſe de ſon roi. (*d*)

8.

B. Le F. du roi prend le fou.
N. Le P. reprend le fou.

NOTES.

(*a*) Quoi qu'il faut éviter de ſortir les pièces devant les pions, autant qu'il eſt poſſible, je crois ce coup indiſpenſable dans la ſituation preſente, pour conſerver l'avantage du trait. Vous pourriez néanmoins ſur ce même coup pouſſer deux pas le pion du fou de votre roi. Cette partie, quoique dangéreuſe, eſt très bonne, contre un joueur au quel on ferait avantage.

(*b*) Si, au lieu de roquer il avait joué le fou de ſa dame à la quatrieme caſe du cavalier de votre roi, il aurait fallu jouer votre dame à la troiſieme caſe de ſon cavalier; ce qui vous procurerait le gain de la partie : mais s'il jouait ce même fou à la troiſieme caſe de ſon roi, il faudrait le prendre avec le votre, & enſuite jouer toujours votre dame à la troiſieme caſe de ſon cavalier.

(*c*) S'il n'eût pas pouſſé ce pion, le fou de ſon roi eût été forcé par les vôtres.

(*d*) S'il avait joué ce même fou à la quatrieme caſe, du cavalier de votre roi, il aurait fallu pouſſer le pion de votre dame un pas; & s'il avait pris le cavalier de votre roi avec ſon fou, il aurait fallu reprendre avec le pion du cavalier, pour mettre mieux en jeu vos tours, qui alors pourraient attaquer les pions qui couvrent le roi adverſe.

9.

B. La D. à la troisieme case de son cavalier. (*e*)
N. La D. à la case de son fou.

10.

B. Le P. de la dame, un pas.
N. Le P. du roi prend le pion.

11.

B. Le P. du fou de la dame reprend le pion.
N. Le F. de la dame à la troisieme case de son cavalier. (*f*)

12.

B. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou.
N. De même.

13.

B. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi.
N. Le C. du roi à la quatrieme case du cavalier du roi adverse.

14.

B. Le P. de la tour du roi, un pas. (*g*)
N. Le C. du roi prend le fou.

15.

B. Le P. du fou du roi reprend le cavalier.
N. Le P. de la tour du roi, un pas. (*h*)

16.

B. Le P. du cavalier du roi, deux pas.
N. De même.

17.

B. La T. du roi à la seconde case de son fou.
N. La D. à sa seconde case.

18.

B. La T. de la dame à la case du fou de son roi.
N. Le R. à la seconde case de son cavalier. (*i*)

NOTES.

(*e*) Votre dame attaque deux pions, & il ne peut les ſoutenir tous deux qu'en jouant ſa dame à la caſe du fou. Cette poſition ſubſiſte ſouvent dans les premiers coups d'une partie quelconque, & ſouvent l'adverſaire ſe trouve dans l'impoſſibilité de pouvoir ſoutenir les deux pions à la fois.

(*f*) S'il avait joué ce fou à la quatrieme caſe du cavalier de votre dame, il aurait fallu ſoutenir le pion de votre roi avec votre dame.

(*g*) Des pions doublés, qui ne ſont point ſéparés, ont la même valeur que les autres; quelquefois, même, c'eſt un avantage.

(*h*) Il joue ce pion pour empêcher votre cavalier de venir attaquer le pion de ſon roi. Il aurait été forcé de le defendre avec ſa tour, ce qui vous aurait donné le tems de doubler vos tours ſur la colonne du fou de votre roi. Il eſt bon d'obſerver, que preſque dans tous les cas, celui qui peut ſe rendre maître d'une ouverture avec ſes tours doublées, a toujours l'avantage. C'eſt donc à l'adverſaire de ne jamais céder ces ſortes de paſſages.

(*i*) Dans cette poſition les blancs doivent s'occuper à faire pouſſer un pas le pion du roi adverſe, pour pouvoir placer un cavalier à la quatrieme caſe du fou du même roi, ſoutenu par deux pions; ce qui devrait décider la partie en faveur des blancs. Les noirs doivent donc chercher le moyen de doubler les deux tours en oppoſition, & de pouſſer le pion du fou de la dame deux pas, pour le remettre en action.

SECONDE VARIANTE,

Sur le second coup des noirs.

1.

B. Le P. du roi, deux pas.
N. De même.

2.

B. Le F. du roi à la quatrieme case du fou de sa dame.
N. Le P. du fou de la dame, un pas. (*a*)

3.

B. Le P. de la dame, deux pas.
N. Le P. du roi prend le pion. (*b*) ☞

4.

B. La D. reprend le pion.
N. Le P. de la dame, un pas. (*c*)

5.

B. Le P. du fou du roi, deux pas.
N. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi. (*d*)

6.

B. Le F. du roi prend le fou.
N. Le P. du fou du roi reprend le fou.

7.

B. Le P. du fou de la dame, deux pas.
N. Le P. de la dame, un pas. (*e*) ☞

8.

B. Le P. du fou de la dame prend le pion.
N. Le P. du roi reprend le pion. (*f*)

NOTES.

(*a*) Il ſe prepare à pouſſer le pion de ſa dame deux pas, pour ôter la direction du fou de votre roi, occuper le centre avec ſes pions, & regagner ſur vous l'avantage du trait.

(*b*) Il aurait pu en ſuivant ſon projet pouſſer le pion de ſa dame deux pas; ce qui ſera le ſujet d'un renvoi.

(*c*) S'il avait joué le cavalier de ſon roi à la troiſieme caſe de ſon fou, il aurait fallu attaquer ce cavalier avec le pion de votre roi, & par ce coup vous auriez gagné pluſieurs traits.

(*d*) Ne pouvant pas ôter la direction du fou de votre roi avec le pion de ſa dame, il oppoſe le fou de ſa dame au fou de votre roi. Si, au lieu de ce coup, il avait pouſſé deux pas le pion du fou de ſon roi, il aurait fallu pouſſer le pion de votre roi.

(*e*) Il joue ce coup pour rompre vos pions du centre, ou pour pouvoir s'y établir lui-même en force du côté de ſa dame. Il aurait mal joué, de pouſſer ſur votre dame le pion du fou de la ſienne. Sujet d'un renvoi.

(*f*) Il jouerait mal de reprendre avec le pion du fou de ſa dame, ſes pièces ſe trouveraient refermées, & occuperaient moins de terrein que les vôtres.

9.

B. Le P. du roi, un pas.

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

10.

B. La D. à la seconde case du fou de son roi. (*g*)

N. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou.

11.

B. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.

N. Le P. de la dame, un pas. (*h*)

12.

B. Le R. roque.

N. La D. à sa quatrieme case.

13.

B. La T. du roi à la case de sa dame. (*i*)

N. Le R. roque. (*k*)

14.

B. Le P. du cavalier de la dame, un pas.

N. Le C. du roi à la troisieme case de sa tour.

15.

B. Le C. de la dame à la troisieme case de sa tour.

N. Le F. du roi à la seconde case de son roi.

16.

B. Le F. de la dame à la seconde case du cavalier de sa dame. (*l*)



NOTES.

(*g*) Ce ferait mal joué de donner échec avec votre dame: il ne faut jamais l'éloigner du centre, mais au contraire la maintenir fous vos pions, furtout dans le commencement d'une partie.

(*h*) S'il avait pouffé le pion du fou de fa dame il aurait très mal joué: nous ferons voir, par un renvoi fur ce coup, combien, dans un groupe de pions, il importe de pouffer en avant celui qui eft en tête.

(*i*) Ce coup eft très important, pour l'empêcher de pouffer le pion du fou de fa dame, qui lui donnerait deux pions de front fur votre terrein, & lui procurerait une fortie avantageufe pour le fou de fon roi.

(*k*) S'il avait pouffé le pion du cavalier de fa dame deux pas, vous auriez gagné un pion en attaquant fa dame avec le cavalier de la vôtre.

(*l*) Cette partie eft très égale. La pofition de l'un eft auffi bonne que celle de l'autre; les deux fous font gênés reciproquement, & les tours font libres.

PREMIER RENVOI

De cette ſeconde variante, ſur le troiſieme coup des noirs.

3.

B. Le P. de la dame, deux pas.

N. De même.

4.

B. Le P. du roi prend le pion.

N. Le P. du fou de la dame reprend le pion.

5.

B. Le F. du roi donne échec. (*a*)

N. Le F. couvre l'échec.

6.

B. Le F. du roi prend le fou.

N. Le C. de la dame reprend le fou.

7.

B. Le P. de la dame prend le pion.

N. Le C. de la dame reprend le pion.

8.

B. La D. à la ſeconde caſe de ſon roi.

N. De même. (*b*)

9.

B. Le C. de la dame à la troiſieme caſe de ſon fou.

N. Le R. roque.

10.

B. Le F. de la dame à la quatrieme caſe du fou de ſon roi.

N. Le C. de la dame à la troiſieme caſe de ſon fou.

11.

B. Le R. roque. (*c*)

NOTES.

(*a*) Si, au lieu de donner l'échec, vous aviez retiré ce fou à la troisieme case de votre dame, vous auriez perdu l'avantage du trait, ainsi que celui de la position, parce qu'il se serait emparé du centre, en poussant le pion de son roi.

(*b*) S'il avait soutenu ce cavalier de toute autre maniere, il l'aurait perdu, en poussant immédiatement deux pas le pion du fou de votre roi.

(*c*) Dans cette position, les blancs doivent s'occuper principalement de deux choses: la premiere, de conserver le fou de la dame, qui, par sa direction, géne le roi adverse: la seconde, d'attaquer le pion de la dame, qui, étant séparé des autres pions, ne peut plus étre soutenu que par des pièces. Il est toujours avantageux d'attaquer un pion séparé, ne fut-ce que pour occuper les pièces de votre adversaire.

SECOND RENVOI

De la ſeconde variante, ſur le ſeptieme coup des noirs.

7.

B. Le P. du fou de la dame, deux pas.

N. Le P. du fou de la dame, un pas. (*a*)

8.

B. La D. à ſa troiſieme caſe.

N. Le C. du roi à la troiſieme caſe de ſon fou.

9.

B. Le C. de la dame à la troiſieme caſe de ſon fou.

N. De même.

10.

B. Le P. de la tour de la dame, un pas. (*b*)

N. Le F. du roi à la ſeconde caſe de ſon roi.

11.

B. Le C. du roi à la troiſieme caſe de ſon fou.

N. Le R. roque.

12.

B. Le P. du cavalier du roi, un pas. (*c*)

N. Le C. de la dame à la quatrieme caſe de ſa tour. (*d*)

13.

B. Le F. de la dame à la troiſieme caſe de ſon roi.

N. Le C. de la dame à la troiſieme caſe du cavalier de la dame adverſe.

NOTES.

(*a*) Ce coup décide le gain de la partie. Il ne faut plus lui laisser l'occasion de pousser le pion de sa dame. Si vous pouvez y parvenir, le fou de son roi restera enfermé, & vos pièces occuperont beaucoup plus de terrein que celles de votre adversaire.

(*b*) Ce coup est essentiel, parce qu'il aurait attaqué votre dame avec le cavalier de la sienne, ce qui lui aurait donné une pièce de plus sur la quatrieme case de sa dame, pour pouvoir ensuite pousser le pion de sa dame, & par ce moyen dégager ses pièces.

(*c*) Si vous aviez sorti le fou de votre dame à la troisieme case de son roi, il aurait joué le cavalier de son roi à sa cinquieme case pour prendre votre fou, ce qui aurait mis en liberté le fou de son roi : d'ailleurs, il est avantageux de conserver un fou de même couleur que celui de l'adversaire, autant qu'il est possible. Les directions des fous sont à craindre, presque dans tous les cas, & l'on ne peut bien s'en garantir qu'en opposant les fous aux fous.

(*d*) Il joue ce cavalier pour l'échanger contre votre fou.

14.

B. La T. de la dame à la case de sa dame.

N. Le C. du roi à la quatrieme case du cavalier du roi adverse.

15.

B. Le F. de la dame à la case du cavalier de son roi. (*e*)

N. Le P. de la tour de la dame, un pas. (*f*)

16.

B. Le P. de la tour du roi, un pas.

N. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.

17.

B. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi.

N. Le C. du roi à la quatrieme case de sa tour.

18.

B. Le C. de la dame à la seconde case de son roi.

N. Le C. de la dame à la quatrieme case de sa tour. (*g*)

19.

B. Le R. roque. (*h*)



NOTES.

(*e*) Toutes ces marches ne ſont pas à craindre; elles ne rompent point votre centre, & vous ferez retirer ces mêmes cavaliers, quand vous jugerez à-propos; ce qui peut vous prouver que les véritables attaques ne ſubſiſtent qu'avec pluſieurs pièces reunies, & bien rarement avec une ou deux.

(*f*) Il joue ce coup pour empêcher le cavalier de votre dame de venir attaquer le pion de la ſienne.

(*g*) Au lieu de jouer ce cavalier, il aurait pu le ſoutenir en jouant ſa dame à la troiſieme caſe de ſon cavalier, alors vous auriez pouſſé le pion du cavalier de votre roi.

(*h*) Dans cette poſition les blancs doivent gagner, s'ils peuvent empêcher le pion de la dame adverſe d'avancer, en ne ſe preſſant point de pouſſer les pions de la droite, que le roi ne ſoit à portée de les ſoutenir.

TROISIEME RENVOI,

De la seconde variante, sur l'onzieme coup des noirs.

11.

B. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.
N. Le P. du fou de la dame, un pas.

12.

B. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi.
N. Le F. du roi donne échec.

13.

B. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou. (*a*)
N. Le C. du roi à la seconde case de son roi.

14.

B. Le R. roque avec sa tour.
N. Le C. du roi à la quatrieme case de son fou. (*b*)

15.

B. La T. de la dame à la case de sa dame. (*c*)
N. Le C. du roi prend le fou.

16.

B. La D. reprend le cavalier.
N. Le C. de la dame à la seconde case de son roi.

17.

B. Le R. à la case de sa tour. (*d*)
N. Le F. du roi prend le cavalier. (*e*)

18.

B. Le P. du cavalier de la dame reprend le fou.
N. Le R. roque. (*f*)

NOTES.

(*a*) S'il prend votre cavalier, le pion de ſa dame doit inceſſamment vous appartenir, parce qu'il ne peut être ſoutenu par aucun autre pion, & que vous pouvez l'attaquer par toutes vos pièces.

(*b*) Il joue ce cavalier pour ſe débaraſſer de votre fou, & ſe procurer par la ſuite une direction du fou de ſon roi, ſur votre dame & ſur votre roi ; ce qui ſerait fort à craindre.

(*c*) Vous jouez cette tour pour l'obliger à ſoutenir le pion de ſa dame, ou à prendre le cavalier de la votre.

(*d*) Vous auriez pu prendre le pion de ſa dame avec votre cavalier, & jouer enſuite votre dame à la quatrieme caſe, de votre roi, pour forcer ſon cavalier ; mais il aurait dégagé ſa dame par échec, ainſi ce coup eſt néceſſaire.

(*e*) Ne pouvant plus ſoutenir le pion de ſa dame, il ſe trouve obligé de prendre votre cavalier pour conſerver ce même pion.

(*f*) Dans cette poſition, les blancs doivent gagner : il s'agit ſeulement de ne pas laiſſer remettre en action le pion de la dame adverſe, & de ſoutenir le centre ſans ſe preſſer d'avancer vos pions.

TROISIEME VARIANTE,

Sur le troisieme coup des noirs.

1.

B. Le P. du roi, deux pas.
N. De même.

2.

B. Le F. du roi à la quatrieme case du fou de sa dame.
N. De même.

3.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.
N. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.

4.

B. Le P. de la dame, deux pas. (*a*)
N. Le P. du roi prend le pion.

5.

B. Le P. du fou de la dame reprend le pion. (*b*) ☞
N. Le F. du roi donne échec. (*c*)

6.

B. Le F. de la dame couvre l'échec.
N. Le F. du roi prend le fou.

7.

B. Le C. de la dame reprend le fou.
N. Le P. de la dame, deux pas. (*d*)

8.

B. Le P. du roi prend le pion.
N. Le C. du roi reprend le pion.

NOTES.

(*a*) Vous pourriez ne pouſſer ce pion qu'un pas; mais alors votre poſition ſerait la même, que celle indiquée dans la premiere variante.

(*b*) Vous pourriez, au lieu de prendre, pouſſer le pion du roi un pas; ce qui ſerait un très bon coup contre un joueur au quel on ſerait avantage. Sujet d'un renvoi.

(*c*) La premiere partie de l'ancienne édition prouve, qu'en retirant ce fou à la troiſieme caſe du cavalier de ſa dame, on donne liberté à ſon adverſaire d'établir ſes pions au centre.

(*d*) S'il n'avait pas joué ce coup, il vous aurait donné le tems d'occuper le centre avec vos pions. L'avantage qui en reſulte eſt ſuffiſamment prouvé dans l'ancienne édition, comme dans celle-ci.

9.

B. La D. à la troisieme case de son cavalier. (e)

N. Le P. du fou de la dame, un pas.

10.

B. Le C. du roi à la seconde case de son roi.

N. Le R. roque.

11.

B. Le R. roque avec sa tour.

N. Le C. du roi à la troisieme case du cavalier de sa dame. (f)

12.

B. Le F. du roi à la troisieme case de sa dame.

N. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi.

13.

B. La D. à la seconde case de son fou.

N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

14.

B. Le P. du fou du roi, deux pas. (g)

N. De même. (h)

15.

B. Le C. de la dame à la troisieme case du fou de son roi.

N. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.

16.

B. Le C. de la dame à la quatrieme case du roi adverse.

N. Le C. de la dame à la troisieme case du fou de son roi. (i)

NOTES.

(*e*) Vous pourriez donner échec avec votre dame à la seconde case de votre roi ; mais ce coup lui donnerait le moyen de sortir le fou de sa dame. D'ailleurs, il faut toujours éviter de placer sa dame sur la même ligne de son roi, lorsque cette ligne est ouverte, & degarnie de pions.

(*f*) Il joue ce cavalier pour pouvoir sortir le fou de sa dame, ou pour se defaire du fou de votre roi.

(*g*) Vous poussez ce pion pour rompre les pions qui couvrent son roi.

(*h*) Ayant poussé le pion du fou de son roi deux pas, il faut chercher à poster un de vos cavaliers à la quatrieme case du roi adverse. Dans ce poste, il ne peut être derangé par aucune pièce, qu'il ne soit pris, & alors vous reunissez vos pions au centre.

(*i*) Il ne veut pas réunir vos pions en prenant votre cavalier.

17.

B. La T. de la dame à la caſe de ſa dame.
N. Le C. du roi à la quatrieme caſe de ſa dame.

18.

B. La D. à ſa ſeconde caſe. (*k*)
N. Le P. de la tour de la dame, deux pas.

19.

B. Le C. du roi à la troiſieme caſe du fou de ſa dame. (*l*)

RENVOI

De cette troiſieme variante, ſur le cinquieme coup des blancs.

5.

B. Le P. du roi, un pas.
N. La D. à la ſeconde caſe de ſon roi. (*a*)

6.

B. Le P. du fou de la dame prend le pion.
N. Le F. du roi donne échec.

7.

B. Le F. de la dame à la ſeconde caſe de ſa dame. (*b*)
N. Le F. du roi prend le fou.

8.

B. Le C. de la dame reprend le fou.
N. Le P. de la dame, un pas. (*c*)

NOTES.

(*k*) Ce coup eſt néceſſaire pour empêcher ſon cavalier de venir à la troiſieme caſe de votre roi.

(*l*) Dans ces poſitions réciproques, je donnerais la préférence aux blancs, en raiſon du poſte qu'occupe le cavalier de la dame. Cependant, je ne crois pas que cet avantage ſoit aſſez conſiderable pour décider la partie. C'eſt aux noirs à ne pas prendre le cavalier avant que d'avoir préalablement détruit un des pions qui ſoutient le cavalier ; ce qui peut avoir lieu en échangeant le pion du fou de ſa dame, contre le pion de la dame, & alors les deux jeux ſeront égaux.

(*a*) S'il avait retiré ſon cavalier, ce ſeul coup aurait pu vous procurer le gain de la partie.

(*b*) Vous pourriez couvrir cet échec du cavalier de votre dame, en le portant à la troiſieme caſe de ſon fou ; & s'il jouait enſuite le cavalier de ſon roi à la quatrieme caſe de votre roi, vous trouveriez le moyen de ſoutenir votre centre. Dans cette poſition, le meilleur coup qu'il pourrait jouer, ſerait de pouſſer deux pas le pion de ſa dame.

(*c*) S'il avait pouſſé ce pion deux pas, votre centre ſe fut trouvé en ſureté.

9.

B. La D. à la ſeconde caſe de ſon roi. (*d*)
N. Le P. de la dame prend le pion.

10.

B. Le P. de la dame reprend le pion.
N. Le C. du roi à la ſeconde caſe de ſa dame.

11.

B. Le P. du fou du roi, deux pas.
N. Le P. du fou du roi, un pas.

12.

B. Le C. du roi à la troiſieme caſe de ſon fou.
N. Le P. du fou du roi prend le pion. (*e*)

QUATRIEME VARIANTE,

Au troiſieme coup des noirs.

1.

B. Le P. du roi, deux pas.
N. De même.

2.

B. Le F. du roi à la quatrieme caſe du fou de ſa dame.
N. De même.

3.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.
N. La D. à la troiſieme caſe du fou de ſon roi. (*a*) ✠

4.

B. Le C. du roi à la troiſieme caſe de ſon fou. (*b*)
N. Le C. de la dame à la troiſieme caſe de ſon fou. (*c*) ✠

NOTES.

(*d*) Si vous aviez poussé deux pas le pion du fou de votre roi, il aurait pu rompre vos pions, en poussant deux pas le pion du fou de sa dame.

(*e*) On peut voir par ces coups, que les noirs ayant joué tous les coups avec justesse, sont parvenus, à rompre les pions du centre des blancs. Par ce renvoi, mon but est de prouver, combien, lorsqu'on a deux pions de front au centre, il est dangereux d'en pousser un, avant que l'adversaire ait proposé d'échanger un des pions, qui peut servir à les rompre. Si, au lieu d'avoir poussé seulement un pas le pion de sa dame, ainsique celui de son fou, & qu'il eût poussé deux pas l'un des deux, votre centre fut resté en sureté.

(*a*) Comme il pourrait au lieu de ce coup jouer sa dame, à la quatrieme case de la tour de votre roi, nous en ferons le sujet d'un renvoi.

(*b*) Il vous force à sortir le cavalier de votre roi devant votre pion; mais il faudra, après les premiers coups, vous occuper des moyens de le remettre en action. Vous auriez pu parer son coup avec votre dame; mais elle est mieux à sa case, parce que dans cette place, elle vous sert à pouvoir pousser en force le pion de cette même dame sur le fou de son roi.

(*c*) Il joue ce cavalier pour vous empêcher de pousser deux pas le pion de votre dame: cependant ce coup peut se hazarder. Sujet d'un renvoi.

5.

B. Le P. du cavalier de la dame, deux pas. (d)

N. Le F. du roi à la troiſieme caſe du cavalier de ſa dame.

6.

B. Le P. de la tour de la dame, deux pas.

N. Le P. de la tour de la dame, un pas. (e)

7.

B. Le P. de la dame, un pas.

N. De même.

8.

B. Le P. de la tour du roi, un pas.

N. De même.

9.

B. La D. à la ſeconde caſe de ſon roi.

N. Le F. de la dame à la troiſieme caſe de ſon roi. (f)

10.

B. Le C. de la dame à la troiſieme caſe de ſa tour.

N. Le C. du roi à la ſeconde caſe de ſon roi.

11.

B. Le F. du roi prend le fou.

N. La D. reprend le fou. (g)

12.

B. Le C. de la dame à la quatrieme caſe de ſon fou.

N. Le R. roque avec ſa tour. (h)

13.

B. Le C. de la dame prend le fou.

N. Le P. du fou de la dame prend le cavalier.

NOTES.

(*d*) Il n'eſt pas toujours avantageux de pouſſer les pions des ailes, & il ne faut pas s'y livrer légerement.

(*e*) S'il avait pouſſé ce pion deux pas, il aurait fallu pouſſer le vôtre ſur ſon cavalier, ſelon la regle preſcrite, d'avancer toujours le pion attaqué.

(*f*) Ne pouvant parvenir à ôter la direction du fou de votre roi par ſes propres pions, il ſe ſert du fou de ſa dame pour remplir cet objet.

(*g*) Il pourrait reprendre ce fou du pion, & ce ne ſerait point mal joué.

(*h*) S'il avait roqué du côté de ſa dame, il vous aurait donné l'avantage de la poſition.

14.

B. Le F. de la dame à la troisieme case de son roi.

N. Le C. du roi à la case du fou de sa dame.

15.

B. Le R. roque avec sa tour.

N. Le P. du fou du roi, deux pas.

16.

B. Le P. du roi prend le pion. (*i*)

N. La D. reprend le pion. (*k*)

PREMIER RENVOI,

De cette quatrieme variante, sur le troisieme coup des noirs.

3.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.

N. La D. à la quatrieme case de la tour du roi adverse.

4.

B. La D. à la seconde case de son roi.

N. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.

5.

B. Le P. de la dame, un pas.

N. Le C. du roi à la quatrieme case du cavalier du roi adverse.

6.

B. Le P. du cavalier du roi, un pas. (*a*)

N. La D. à la troisieme case du fou de son roi. (*b*)

NOTES.

(*i*) Si vous n'aviez pas pris ce pion, il l'aurait encor avancé un pas ſur votre fou qu'il aurait depoſté; ce qui lui aurait facilité le moyen d'attaquer, avec ſes pions, le côté de votre roi.

(*k*) Dans la poſition préſente, les blancs doivent s'occuper à échanger le pion du fou du roi, contre celui du roi adverſe, & alors l'avantage ſera du côté des blancs.

(*a*) On pourrait jouer ſur ce coup le cavalier du roi à la troiſieme caſe de ſon fou.

(*b*) Si, au lieu de retirer ſa dame, il avait pris le pion du fou de votre roi, en donnant échec, il aurait fallu prendre ſon fou avec votre dame, & vous auriez gagné une pièce.

7.

B. Le C. du roi à la troiſieme caſe de ſa tour. (*c*)

N. Le P. de la dame, un pas.

8.

B. Le P. du fou du roi, un pas.

N. Le C. du roi à la troiſieme caſe du roi adverſe. (*d*)

9.

B. Le F. de la dame prend le cavalier.

N. Le F. du roi prend le fou.

10.

B. La D. prend le fou du roi.

N. Le F. de la dame prend le cavalier.

11.

B. Le C. de la dame à la ſeconde caſe de ſa dame.

N. De même. (*e*)



NOTES.

(*c*) Quoique la troisieme case des tours, ne soit pas la meilleure sortie des cavaliers, elle devient néanmoins nécessaire ; dans cette position.

(*d*) S'il avait retiré ce cavalier, il aurait fallu jouer le vôtre qui est attaqué, à la seconde case de son fou, & jouer ensuite le fou de votre dame à la troisieme case de votre roi, pour vous defaire du fou de son roi.

(*e*) Il est évident que les blancs ont plusieurs coups sur les noirs : la raison est, que les noirs ont sorti la dame trop tôt, & que dans la situation présente, elle n'occupe pas même encor la case où elle devrait être.



AUTRE MANIERE DE JOUER.

1.

B. Le P. du roi, deux pas.
N. Le P. du fou de la dame, deux pas. (*a*)

2.

B. Le P. du fou du roi, deux pas.
N. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou. (*b*)

3.

B. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.
N. Le P. du roi, un pas.

4.

B. Le P. du fou de la dame, un pas. (*c*)
N. Le P. de la dame, deux pas.

5.

B. Le P. du roi, un pas.
N. Le P. du fou du roi, deux pas. (*d*)

NOTES.

(*a*) Cette maniere d'ouvrir le jeu, lorsqu'on n'a pas le trait, est absolument défensive, sans toutefois être la meilleure, surtout si l'on fait avantage; mais elle est très bonne pour pouvoir apprécier les forces d'un adversaire, dont on ne connait pas le jeu.

(*b*) Il aurait pu sur ce coup vous forcer à jouer le gambit, en poussant deux pas le pion de son roi; lequel pion vous n'auriez pu prendre sans vous exposer à recevoir de sa dame un échec, qui lui aurait procuré le gain de la partie.

(*c*) Vous auriez pu pousser deux pas le pion de votre dame pour l'échanger contre celui du fou de sa dame: ce coup peut se jouer, & ne serait point mauvais, mais en ce cas il faudrait conserver le fou de votre dame pour pouvoir s'opposer au besoin au fou de son roi, qui pouvant venir occuper la quatrieme case du fou de sa dame, vous empêcherait de roquer à votre droite & génerait toutes vos pièces.

(*d*) Il aurait pu, au lieu de ce coup, pousser un pas le pion de sa dame: alors il aurait fallu prendre son pion avec le vôtre, pour l'empêcher d'établir la même position du côté de sa dame, laquelle précisement se trouve du côté de votre roi.

6.

B. Le P. de la dame, deux pas.
N. Le C. du roi à la troiſieme caſe de ſa tour. (*e*)

7.

B. Le F. de la dame à la troiſieme caſe de ſon roi.
N. La D. à la troiſieme caſe de ſon cavalier. (*f*)

8.

B. La D. à ſa ſeconde caſe.
N. Le C. du roi à la ſeconde caſe de ſon fou. (*g*)

9.

B. Le P. de la dame prend le pion du fou. (*h*)
N. Le F. du roi reprend le pion.

10.

B. Le F. de la dame prend le fou.
N. La D. reprend le fou.

11.

B. Le C. de la dame à la troiſieme caſe de ſa tour. (*i*)
N. Le P. du cavalier du roi, deux pas. (*k*)

NOTES.

(*e*) Il aurait mal joué de prendre le pion de votre dame, parce que cela faciliterait la fortie du cavalier de votre dame. De même que vous joueriez mal en prenant fon pion avec le votre, parce que cela procurerait une place importante au fou de fon roi.

(*f*) Il attaque le pion du cavalier de votre dame dans le deffein de vous le faire pouffer un pas; mais il vaut mieux le foutenir, parce que fi vous l'avanciez, il pourrait, en avançant deux pas le pion de la tour de fa dame, former avec fuccès fon attaque à votre gauche.

(*g*) Si avec ce cavalier il avait attaqué le fou de votre dame, il n'aurait pas fallu lui laiffer faire, pièce pour pièce; vous auriez dû alors retirer votre fou, & forcer enfuite fon cavalier à la retraite.

(*h*) Le cavalier de votre dame ne pouvant fortir fans être en rifque de doubler un pion, ou d'avoir votre dame forcée, il faut abfolument vous defaire du fou de fon roi.

(*i*) Vous jouez ce cavalier pour qu'il vienne joindre celui de votre roi à la quatrieme cafe de votre dame. Ce pofte, dans la pofition préfente, eft le plus avantageux qu'il puiffe occuper. En général, lorsqu'on a deux cavaliers, il eft très effentiel, d'établir entre eux une communication réciproque, & de les pofter fur des cafes, où les pions de l'adverfaire ne peuvent ni les attaquer, ni les forcer à la retraite.

(*k*) Il pouffe ce pion pour rompre votre centre, & vous joueriez mal de prendre fon pion.

12.

B. Le P. du cavalier du roi, un pas.
N. Le P. de la tour du roi, deux pas. (*l*)

13.

B. Le P. de la tour du roi, deux pas.
N. Le P. du cavalier du roi prend le pion du fou. (*m*)

14.

B. Le P. du cavalier du roi reprend le pion.
N. La T. du roi à la case de son cavalier. (*n*)

15.

B. Le C. du roi à sa cinquieme case.
N. Le C. du roi à la troisieme case de sa tour. (*o*)

16.

B. Le C. de la dame à la seconde case de son fou.
N. Le C. du roi à sa cinquieme case.

17.

B. Le C. de la dame à la quatrieme case de sa dame. (*p*)
N. Le R. à sa seconde case.

NOTES.

(*l*) Il pouſſe ce pion à deſſein de faire une ouverture à la tour de ſon roi, & ſi vous lui donniez le tems de le pouſſer encor un pas, il pourrait forcer & rompre la queuë des vôtres.

(*m*) Le cavalier de votre roi, pouvant ſe poſter à ſa cinquieme caſe, ſoutenu par deux pions, prend votre pion, pour procurer au cavalier de ſon roi, un poſte ſemblable.

(*n*) Il joue cette tour pour s'emparer de la ligne, & c'eſt ici un exemple des cas où l'on peut ſacrifier une tour pour une autre pièce. Je ſuppoſe que vous ne fermiéz point cette ligne avec votre cavalier; il porterait ſa tour à la quatrieme caſe du cavalier de votre roi; appuyée & ſoutenue de deux pions, elle ne pourrait être priſe qu'en réuniſant ſes pions.

(*o*) Il joue ce cavalier dans le deſſein de lui faire occuper un poſte ſemblable à celui qu'occupe le vôtre.

(*p*) Par ce coup, vous ôtez la direction de ſa dame, & vos deux cavaliers ſe trouvent réunis pour attaquer & prendre le pion de ſon roi.

18.

B. Le F. du roi à la ſeconde caſe de ſon roi.
N. Le F. de la dame à la ſeconde caſe de ſa dame.

19.

B. Le R. roque avec ſa tour. (*q*)
N. La T. de la dame à la caſe de ſon fou.

20.

B. La T. de la dame à la caſe de ſon fou. (*r*)



NOTES.

(*q*) Il ſerait dangereux de roquer à votre gauche, parce qu'il pourrait aiſement former l'attaque ſur votre roi. Il faut d'ailleurs, dans cette poſition, que votre roi vienne occuper la troiſieme caſe de ſon cavalier pour contenir celui du roi adverſe, & en même tems ſoutenir vos pions.

(*r*) Ce coup eſt néceſſaire pour l'empêcher de ſe rendre maître de la ligne en prenant votre cavalier pour le ſien. Cette poſition lui fairait gagner la partie : il faut toujours oppoſer les tours à celles de l'adverſaire, & ne jamais lui céder les ouvertures. Dans cette ſituation, les deux parties ſont à-peu-près égales. Les blancs néanmoins ont une ſorte d'avantage, en ce qu'ils ont un pion avancé ſur le terrein des noirs.



GAMBIT DE SALVIO.

1.

B. Le P. du roi, deux pas.
N. De même.

2.

B. Le P. du fou du roi, deux pas.
N. Le P. du roi prend le pion.

3.

B. Le C. du roi à la troiſieme caſe de ſon fou.
N. Le C. du roi, deux pas.

4.

B. Le F. du roi à la quatrieme caſe du fou de ſa dame.
N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

5.

B. Le C. du roi à la quatrieme caſe du roi adverſe.
N. La D. donne échec.

6.

B. Le R. à la caſe de ſon fou.
N. Le C. du roi à la troiſieme caſe de ſon fou. (*a*)

7.

B. La D. à la caſe de ſon roi. (*b*) ☜
N. La D. prend la dame. (*c*) ☜

8.

B. Le R. prend la dame.
N. Le C. prend le pion du roi. (*d*) ☜

9.

B. Le F. du roi prend le pion & donne échec.
N. Le R. à ſa ſeconde caſe. (*e*)

NOTES.

(*a*) Le docteur Salvio, dans son traité imprimé à Naples en 1723, nous indique cette défense du gambit; mais sans approfondir aucune combinaison, la multiplicité des coups qui naissent & se succedent à chaque instant dans cette partie, peuvent avoir été pour lui un obstacle d'analise & de calcul.

(*b*) On peut jouer ce coup de differentes manieres; cependant, il n'y a que deux manieres qu'on puisse hazarder: la premiere serait de prendre le pion avec le fou, & donner échec; la seconde ce serait de jouer le pion de la dame deux pas. Sujet de deux renvois.

(*c*) S'il avait poussé le pion du cavalier de son roi, au lieu de prendre votre dame, il aurait fallu prendre alors le pion du fou de son roi, en donnant échec, & jouer ensuite votre cavalier à la troisieme case du fou de votre roi.

(*d*) S'il eût poussé le pion de sa dame un pas, au lieu de prendre votre pion avec son cavalier, il aurait fallu alors prendre le pion du fou de son roi avec votre cavalier, & sacrifier vos deux pièces pour deux pions & une tour. Sujet d'un renvoi.

(*e*) S'il avait joué son roi à la case de sa dame, il aurait fallu retirer le fou de votre roi, pour donner le double échec avec votre cavalier, ou pour lui faire perdre un tems.

10.

B. Le F. du roi à la troiſieme caſe du cavalier de ſa dame. (*f*)

N. Le C. du roi à la troiſieme caſe de ſon fou. (*g*)

11.

B. Le P. de la dame, deux pas.

N. Le P. de la dame, un pas. (*h*)

12.

B. Le C. du roi à la troiſieme caſe de ſa dame.

N. Le P. du roi, ou du gambit, un pas. (*i*)

13.

B. Le P. du cavalier du roi prend le pion.

N. Le P. reprend le pion.

14.

B. Le R. à la ſeconde caſe de ſon fou.

N. Le F. de la dame à la quatrieme caſe du cavalier du roi adverſe.

15.

B. Le F. de la dame à la quatrieme caſe du cavalier du roi adverſe.

N. Le C. de la dame à la ſeconde caſe de ſa dame.

16.

B. Le C. de la dame à la ſeconde caſe de ſa dame.

N. La T. de la dame à la caſe de ſon roi. (*k*)

NOTES.

(f) Dans cette poſition, vous devez gagner ou un pion, ou l'échange de la tour de ſon roi pour votre cavalier.

(*g*) S'il avait pouſſé le pion de ſa dame un pas, il aurait fallu attaquer ſa tour avec votre cavalier, & prendre enſuite le pion de ſa dame avec le même cavalier, en laiſſant ſa tour en priſe par le fou de votre roi.

(*h*) Ce ſerait mal joué, que d'attaquer ſa tour avec votre cavalier, parce qu'il n'aurait aucune retraite, & finirait par être forcé.

(*i*) Il pouſſe ce pion, ne pouvant plus le ſoutenir. Il faut le prendre ſans héſiter, parce que tout pion ſéparé, & avancé ſur votre terrein, doit être perdu.

(*k*) Dans cette poſition, les blancs ont certainement l'avantage, leurs pièces étant mieux diſpoſées : cependant, cette maniere de jouer le gambit, n'eſt pas avantageuſe contre un joueur au quel on donnerait une pièce ; quoique cette partie ſoit très bonne en jouant but-à-but.

PREMIER RENVOI

Du gambit, ſur le ſeptieme coup des blancs, avec une variante ſur le ſeptieme coup des noirs.

7.

B. Le F. du roi donne échec en prenant le pion.
N. Le R. à ſa ſeconde caſe. (*a*)

8.

B. Le F. du roi à la troiſieme caſe du cavalier de ſa dame. (*b*)
N. Le P. de la dame, un pas. (*c*)

9.

B. Le C. du roi à la troiſieme caſe de ſa dame. (*d*)
N. Le C. du roi à la quatrieme caſe de ſa tour.

10.

B. La D. à la caſe de ſon roi.
N. Le P. du cavalier du roi, un pas. (*e*)

NOTES.

(*a*) Salvio fait retirer le roi à la case de sa dame, mais d'après plusieurs combinaisons; je crois que le roi est mieux joué à sa deuxieme case. Cependant, pour qu'on puisse mieux juger de ce coup, je le ferai jouer de l'une & de l'autre maniere, en ajoutant une variante sur le septieme coup des noirs.

(*b*) Vous étes forcé de retirer ce fou, pour éviter la perte d'une pièce.

(*c*) S'il avait pris le pion de votre roi avec son cavalier, vous auriez dû jouer votre dame à la case de votre roi, pour proposer dame pour dame; ce qui remettrait votre jeu en état de défense. Mais, au lieu de pousser ce pion, s'il avait joué son cavalier à la quatrieme case de la tour de son roi, il aurait fallu prendre le pion du cavalier de son roi avec votre dame, lui laisser donner ensuite l'échec double, prendre son cavalier avec votre pion, & sacrifier votre tour, alors votre position serait très bonne.

(*d*) C'est une mauvaise retraite pour votre cavalier; mais si vous aviez attaqué sa tour, votre pièce aurait été forcée: c'est le roi adverse, joué à sa deuxieme case, au septieme coup, qui vous jette dans cette position embarrassante.

(*e*) S'il avait donné l'échec double avec son cavalier, vous auriez gagné une pièce en retirant votre roi; & dans le cas qu'il eût fait dame pour dame, vous auriez mis fin à son attaque.

11.

B. Le R. à la case de son cavalier. (*f*)
N. Le F. du roi à la seconde case de son cavalier. (*g*)

12.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.
N. La D. à la quatrieme case du cavalier de son roi.

13.

B. Le F. du roi à la case de sa dame.
N. Le F. de la dame à la quatrieme case du cavalier du roi adverse.

14.

B. Le F. du roi prend le fou.
N. La D. reprend le fou.

15.

B. Le P. de la tour du roi, un pas. (*h*)
N. La D. à la troisieme case du cavalier de son roi.

16.

B. La D. à la seconde case de son roi. (*i*)
N. Le C. de la dame à la seconde case de sa dame.

17.

B. Le C. du roi à la case de son roi. (*k*)



NOTES.

(f) Ce coup eſt eſſentiel pour dégager la tour de votre roi.

(*g*) Si vous preniez ſon pion avec le votre, il vous donnerait dans l'inſtant échec, & mat.

(*h*) Il vaut mieux pouſſer ce pion que de prendre, parce qu'il établirait ſur votre terrein le cavalier de ſon roi.

(*i*) Il n'y a pas d'autre moyen pour procurer une ſortie aux pièces de votre gauche, que d'amener le cavalier de votre roi à la troiſieme caſe de ſon fou.

(*k*) Dans cette poſition les noirs ont l'avantage: cependant la partie n'eſt pas ſans reſſource pour les blancs, parce qu'ils peuvent parvenir à occuper le centre avec leurs pions.



VARIANTE DU PREMIER RENVOI,

Sur le ſeptieme coup des noirs.

7.

B. Le F. du roi prend le pion, & donne échec.
N. Le R. à la caſe de ſa dame, au lieu de le jouer à ſa ſeconde caſe. (*a*)

8.

B. Le P. de la dame, deux pas. (*b*)
N. Le P. du roi, ou du gambit, un pas. (*c*)

9.

B. Le C. de la dame à la troiſieme caſe de ſon fou. (*d*)
N. Le P. de la dame, un pas.

10.

B. Le C. du roi à la troiſieme caſe de ſa dame.
N. Le P. du roi prend le pion du cavalier.

11.

B. Le R. reprend le pion.
N. La D. donne échec.

12.

B. Le R. à la caſe de ſon cavalier. (*e*)
N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

13.

B. Le C. du roi à la quatrieme caſe de ſon fou. (*f*)

N O T E S.

(*a*) Vous n'êtes plus forcé de retirer votre fou, comme dans le précédent renvoi, de forte qu'il peut, en occupant cette case, empêcher le cavalier du roi adverse de se poster à la quatrieme case de la tour de son roi. Coup dangereux.

(*b*) Si vous aviez retiré le fou de votre roi pour donner l'échec double avec votre cavalier, il aurait alors joué son cavalier à la quatrieme case de la tour de son roi, & vous aurait abandonné sa tour pour gagner la partie.

(*c*) Il avait deux autres manieres de jouer ce coup. La premiere serait de pousser le pion de sa dame sur votre cavalier, pour l'obliger à la retraite: la seconde serait de prendre le pion de votre roi avec son cavalier; dans lequel cas, vous devriez proposer de faire dame pour dame, en jouant la vôtre à la case de votre roi.

(*d*) Si vous aviez pris son pion avec le vôtre, il aurait gagné la partie.

(*e*) Si vous aviez retiré le roi à la seconde case de son fou, il aurait gagné la partie, en vous donnant échec avec le pion du cavalier de son roi, & au coup suivant, un second échec avec le cavalier de son roi.

(*f*) Ce coup l'oblige à retirer sa dame, & vous donne le tems de vous mettre en défense; & si vous pouvez faire dame pour dame, votre position sera encor meilleure, parce que vos pions occupent le centre, & qu'ils sont plus avancés que les siens.

SECOND RENVOI

Sur le ſeptieme coup des blancs.

7.
B. Le P. de la dame, deux pas.
N. Le P. de la dame, un pas. (*a*)

8.
B. Le C. du roi à la troiſieme caſe de ſa dame.
N. Le P. du roi, ou du gambit, un pas.

9.
B. Le C. de la dame à la troiſieme caſe de ſon fou.
N. Le P. du roi, ou du gambit, prend le pion.

10.
B. Le R. reprend le pion.
N. La D. donne échec, &c. (*b*)

TROISIEME RENVOI

Sur le huitieme coup des noirs.

8.
B. Le R. prend la dame.
N. Le P. de la dame, un pas. (*a*)

9.
B. Le C. prend le pion du fou du roi.
N. Le P. de la dame, un pas.

10.
B. Le F. du roi prend le pion de la dame. (*b*
N. Le C. du roi prend le fou.

NOTES.

(*a*) S'il avait pris le pion de votre roi, vous auriez dû jouer votre dame à la deuxieme caſe de votre roi.

(*b*) Il eſt inutile d'aller plus loin : vous rentrez dans les mêmes coups de la variante du premier renvoi, avec cette difference, que vous avez un pion de moins.



(*a*) Si, au lieu de ce coup, il eût joué le cavalier de ſa dame à la troiſieme caſe de ſon fou, il aurait fallu prendre ſon cavalier avec le vôtre, & enſuite ſoutenir le pion de votre roi, en pouſſant un pas celui de votre dame.

(*b*) Il vaut mieux prendre ſon pion que de lui laiſſer prendre votre fou, parce que ſon cavalier reſte en priſe.

11.

B. Le C. du roi prend la tour.
N. Le C. du roi à la troisieme case de son fou. (c)

12.

B. Le P. de la dame, un pas.
N. Le F. du roi à la seconde case de son cavalier.

13.

B. Le P. du fou de la dame, un pas. (d)
N. Le F. du roi prend le cavalier. (e)

14.

B. Le F. de la dame prend le pion.
N. Le P. du fou de la dame, un pas.

15.

B. Le C. à la deuxieme case de sa dame. (f)



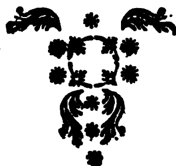
NOTES.

(*c*) Il pouvait, avec ce même cavalier, attaquer le pion du fou de votre dame; auquel cas il aurait fallu le défendre par le cavalier de la vôtre.

(*d*) Ce coup est nécessaire, parce qu'il aurait pu prendre le pion de votre roi, en sacrifiant son cavalier, & prendre ensuite avec son fou le pion du cavalier de votre dame.

(*e*) Il aurait pu soutenir le pion du roi, ou du gambit, mais pour deux ou trois coups seulement.

(*f*) Dans cette position, il vaudra mieux avancer le roi sous les pions, que de roquer; & alors votre jeu sera meilleur que celui de votre adversaire.



SUPPLEMENT

Au premier gambit de l'édition de 1749.

1.

B. Le P. du roi, deux pas.
N. De même.

2.

B. Le P. du fou du roi, deux pas.
N. Le P. du roi prend le pion.

3.

B. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.
N. Le P. du cavalier du roi, deux pas.

4.

B. Le P. de la tour du roi, deux pas.
N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

5.

B. Le C. du roi à la quatrieme case du roi adverse.
N. Le C. du roi à la troisieme case de son fou. (*a*)

6.

B. Le P. de la dame, deux pas. (*b*)
N. Le P. de la dame, un pas.

7.

B. Le C. du roi à la troisieme case de sa dame.
N. Le C. du roi prend le pion du roi.

8.

B. Le F. de la dame prend le pion du gambit. (*c*)
N. La D. à la seconde case de son roi.

NOTES.

(*a*) Dans l'ancienne édition, je fais pouſſer aux noirs le pion de la tour du roi deux pas. Cette partie ſe trouve dans le premier renvoi du premier gambit. Il y a deux autres manieres de jouer, qui ont été omiſes, dont je fais ici deux parties differentes : la premiere, en faiſant jouer aux noirs le cavalier du roi à la troiſieme caſe de ſon fou ; la ſeconde, en leur faiſant jouer la dame à la deuxieme caſe de ſon roi.

(*b*) Vous auriez pu prendre le pion du cavalier de ſon roi avec le vôtre ; mais vos pièces alors ſe trouveraient génées : j'en ferai néanmoins le ſujet d'un renvoi.

(*c*) Dans la ſituation préſente, il a un pion de plus que vous ; c'eſt celui du fou de ſon roi : mais il faut conſiderer, que ce pion qui devrait former la tête, ſe trouvant en arriere, reſtera inutile, tant qu'il ne pourra pas déborder la quatrieme caſe du fou de votre roi.

9.

B. La D. à la feconde cafe de fon roi. (*d*)
N. Le F. du roi à la feconde cafe de fon cavalier.

10.

B. Le P. du fou de la dame, un pas.
N. Le P. de la tour du roi, deux pas.

11.

B. Le P. du cavalier du roi, un pas.
N. Le P. de la dame, un pas.

12.

B. Le F. du roi à la feconde cafe de fon cavalier.
N. Le P. du fou du roi, deux pas. (*e*)

13.

B. Le C. de la dame à la feconde cafe de fa dame.
N. Le F. de la dame à la troifieme cafe de fon roi.

14.

B. Le R. roque avec fa tour. (*f*)
N. Le C. de la dame à la troifieme cafe de fon fou.

15.

B. Le R. à la feconde cafe de fa tour.
N. Le R. roque. (*g*)

NOTES.

(*d*) Telle autre pièce qu'il eût joué, vous auriez dû toujours jouer ce même coup, à moins qu'il ne vous eût mis quelques pièces en prise.

(*e*) Il armé son cavalier de deux pions; mais il faut bien se garder de prendre cette pièce, parce qu'alors vous rëuniriez ses pions au centre, & dans ce cas le pion du fou de son roi qui maintenant est inutile, se trouverait, dans un poste qui devrait lui procurer le gain de la partie.

(*f*) Il vaut mieux roquer de ce côté qu'à votre gauche; parce que votre roi servira à soutenir le pion de son cavalier dans le cas qu'il prenne le fou de votre dame.

(*g*) Dans cette position, les deux parties sont à-peu-près égales: les blancs doivent s'occuper à porter toutes leurs forces sur le pion du fou du roi adverse, pour le prendre: les noirs, au contraire, doivent chercher à faire prendre le cavalier du roi, afin de réunir leurs pions au centre. Il est aisé de voir par ce gambit, qu'il n'est pas avantageux de pousser deux pas le pion de la tour du roi au quatrieme coup.

RENVOI

Sur le sixieme coup des blancs.

6.

B. Le C. du roi prend le pion du cavalier. (*a*)
N. Le C. du roi prend le pion. (*b*)

7.

B. La D. à la seconde case de son roi.
N. De même. (*c*)

8.

B. Le C. de la dame à la troisieme case de son fou. (*d*)
N. Le C. du roi à la troisieme case du cavalier du roi adverse.

9.

B. La D. prend la dame.
N. Le F. du roi reprend la dame.

10.

B. La T. du roi à sa seconde case.
N. Le P. de la dame, deux pas. (*e*)

11.

B. Le C. du roi à la quatrieme case du roi adverse.
N. Le P. du fou de la dame, un pas.

12.

B. Le P. de la dame, deux pas.
N. Le C. du roi à la quatrieme case de son fou.

13.

B. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.
N. Le F. du roi à la troisieme case de sa dame.

14.

B. Le F. du roi à la troisieme case de sa dame. (*f*)

NOTES.

(*a*) Si vous aviez joué le fou de votre roi à la quatrieme case du fou de votre dame, pour attaquer le pion du fou de son roi, il aurait alors joué sa dame à la deuxieme case de son roi, & votre position ne serait pas bonne.

(*b*) Il aurait très mal joué de prendre vôtre cavalier avec le sien.

(*c*) Il est forcé de soutenir son cavalier de sa dame, pour ne pas le perdre : cependant il aurait pu sans danger le soutenir du pion de sa dame, en le poussant deux pas ; dans ce cas vous auriez retiré le cavalier de votre roi à la deuxieme case de son fou.

(*d*) Vous jouez ce cavalier pour l'empêcher de pousser deux pas le pion de sa dame ; car si, contre toute attente, il jouait ce même pion, vous pourriez le prendre sans danger.

(*e*) S'il avait joué le cavalier à la quatrieme case du fou de son roi, il aurait fallu attaquer, avec le cavalier de votre dame, le fou de son roi, pour vous en defaire, & s'il avait ensuite pris le pion de la tour en donnant échec, vous auriez pris son fou avec votre tour, pour lui donner l'échec double avec le cavalier de votre dame.

(*f*) Dans la position présente, les deux parties sont à-peu-près égales. Le pion du gambit doit être pris à la longue, étant séparé & ne pouvant être soutenu que par des pièces.

VARIANTE

De cette même partie du gambit, sur le cinquieme coup des noirs.

1.

B. Le P. du roi, deux pas.
N. De même.

2.

B. Le P. du fou du roi, deux pas.
N. Le P. du roi prend le pion.

3.

B. Le C. du roi à la troisieme case de son fou.
N. Le P. du cavalier du roi, deux pas.

4.

B. Le P. de la tour du roi, deux pas.
N. Le P. du cavalier du roi, un pas.

5.

B. Le C. du roi à la quatrieme case du roi adverse.
N. La D. à la seconde case de son roi.

6.

B. Le P. de la dame, deux pas. (*a*)
N. Le P. de la dame, un pas.

7.

B. Le C. du roi prend le pion.
N. La D. prend le pion du roi, & donne échec.

8.

B. La D. couvre l'échec. (*b*)

NOTES.

(*a*) Si vous aviez pris le pion avec votre cavalier, il n'aurait pas pris le pion de votre roi, en vous donnant échec avec sa dame : il aurait poussé deux pas le pion du fou de son roi sur votre cavalier, que vous auriez alors retiré à la deuxième case du fou de votre roi ; & ensuite il aurait pris le pion de votre roi avec le pion de son fou, ce qui lui donnerait l'avantage de la position.

(*b*) Dans cette position il faut faire dame pour dame, c'est ce qu'il y a de mieux, pour pouvoir ensuite prendre le pion du gambit : les deux parties sont égales ; & l'on peut voir que cette maniere de jouer le gambit, n'est point intéressante, & qu'elle ne produit pas les ressources, ni la multiplicité de variations, du gambit de Salvio.

MAT D'UNE TOUR ET D'UN FOU, CONTRE UNE TOUR. (*a*)

Situation des blancs.

Le R. à la troisieme case du roi adverse.
La T. à la case du fou de sa dame.
Le F. à la quatrieme case du roi adverse,

Situation des noirs.

Le R. à sa case.
La T. à la seconde case de sa dame.

1.

B. La T. donne échec.
N. La T. couvre l'échec.

2.

B. La T. à la seconde case du fou de la dame adverse.
N. La T. à la seconde case de la dame adverse. (*b*)

3.

B. La T. à la seconde case du cavalier de la dame adverse. (*c*)
N. La T. à la case de la dame adverse. (*d*)

4.

B. La T. à la seconde case du cavalier du roi adverse,
N. La T. à la case du fou du roi adverse.(*e*)

5.

B. Le F. à la troisieme case du cavalier de son roi.
N. Le R. à la case de son fou. (*f*)

NOTES.

(*a*) Dans l'édition de 1749 j'ai donné cette ſituation comme la meilleure pour les noirs, & la ſeule où ils ſe trouvent en défenſe; mais comme pluſieurs amateurs m'ont paru deſirer connaitre les moyens de reduire les noirs dans la poſition actuelle, on trouvera ci-après des inſtructions pour y parvenir.

(*b*) Pour que vous puiſſiez parvenir au mat, il faut forcer votre adverſaire à jouer ſa tour à la caſe de votre dame, ou à la troiſieme caſe de votre dame. Dans l'une ou dans l'autre place la partie doit ſe gagner à coups comptés.

(*c*) Il eſt forcé actuellement de jouer ſa tour à la caſe de votre dame, ou à la troiſieme caſe de votre dame.

(*d*) Vous l'avez obligé de jouer ſa tour ſur l'une des caſes qui doit le faire perdre : mais ce n'eſt pas aſſez ; car il faut que votre tour ne ſe trouve diſtante de votre roi, que de la marche d'un cavalier. Si vous jouiez votre tour à la ſeconde caſe du fou de ſa dame, il jouerait ſa tour à la ſeconde caſe de votre dame, & cela ſerait toujours à recommencer, au lieu qu'en paſſant votre tour à droite, vous le forcez pour parer le mat, à jouer ſa tour à la caſe du fou de votre roi : & cette caſe n'eſt pas meilleure que la caſe de ſa dame.

(*e*) Comme il aurait pu jouer le roi à la caſe de ſon fou, nous en ferons le ſujet d'un renvoi.

(*f*) Il aurait pu jouer la tour à la troiſieme caſe du fou de votre roi. Sujet d'un nouveau renvoi.

6.

B. La T. à la quatrieme case du cavalier de son roi.

N. Le R. à sa case. (*g*)

7.

B. La T. à la quatrieme case du fou de sa dame.

N. La T. à la case de la dame adverse. (*h*)

8.

B. Le F. à la quatrieme case de la tour de son roi.

N. Le R. à la case de son fou.

9.

B. Le F. à la troisieme case du fou du roi adverse.

N. La T. donne échec à la case du roi adverse.

10.

B. Le F. couvre l'échec.

N. Le R. à la case de son cavalier.

11.

B. La T. à la quatrieme case de la tour de son roi, & gagnera.

PREMIER RENVOI,

Sur le quatrieme coup des noirs.

4.

B. La T. à la seconde case du cavalier du roi adverse.

N. Le R. à la case de son fou.

5.

B. La T. à la seconde case de la tour du roi adverse. (*a*)

N. La T. à la case du cavalier du roi adverse.

NOTES.

(*g*) Il ramene ſon roi pour être en état de couvrir l'échec de votre tour.

(*h*) Il aurait pu jouer le roi à la caſe de ſon fou. Sujet du dernier renvoi.



(*a*) Vous l'obligez par ce coup à jouer ſa tour à ſa caſe du cavalier de votre roi, pour parer le mat; ce qui vous procure le moyen de prendre ſa tour pour rien.

6.

B. La T. à la ſeconde caſe du fou de la dame adverſe. (*b*)

N. Le R. à la caſe de ſon cavalier.

7.

B. La T. donne échec à la caſe du fou de la dame adverſe.

N. Le R. à la ſeconde caſe de ſa tour.

8.

B. La T. donne échec à la caſe de la tour du roi adverſe, & gagnera.

SECOND RENVOI,

Sur le cinquieme coup des noirs.

5.

B. Le F. à la troiſieme caſe du cavalier de ſon roi.

N. La T. à la troiſieme caſe du fou du roi adverſe.

6.

B. Le F. à la troiſieme caſe de la dame adverſe.

N. La T. donne échec.

7.

B. Le F. couvre l'échec.

N. La T. à la troiſieme caſe du fou du roi adverſe. (*a*)

8.

B. La T. donne échec à la ſeconde caſe du roi adverſe.

N. Le R. à la caſe de ſon fou. (*b*)

NOTES.

(*b*) Le ſeul moyen de parer le mat eſt de jouer ſon roi à la caſe de ſon cavalier; car s'il vous donnait échec avec ſa tour, vous conſerveriez toute votre attaque en couvrant avec votre fou.



(*a*) S'il avait joué ſon roi à la caſe de ſon fou, vous auriez joué votre tour à la ſeconde caſe de la tour de ſon roi, pour donner mat le coup ſuivant.

(*b*) S'il avait joué ſon roi à la caſe de ſa dame, il aurait fallu jouer votre tour à la ſeconde caſe du cavalier de ſa dame, pour donner mat le coup ſuivant.

9.

B. La T. à la ſeconde caſe du fou de la dame adverſe.

N. Le R. à la caſe de ſon cavalier.

10.

B. La T. donne échec à la ſeconde caſe du cavalier du roi adverſe.

N. Le R. à la caſe de ſon fou. (*c*)

11.

B. La T. à la quatrieme caſe du cavalier de ſon roi.

N. Le R. à ſa caſe. (*d*)

12.

B. Le F. à la quatrieme caſe du fou de ſon roi, & gagnera la partie.

TROISIEME RENVOI,

Sur le ſeptieme coup des noirs.

7.

B. La T. à la quatrieme caſe du fou de ſa dame.

N. Le R. à la caſe de ſon fou.

8.

B. Le F. à la quatrieme caſe du roi adverſe.

N. Le R. à la caſe de ſon cavalier.

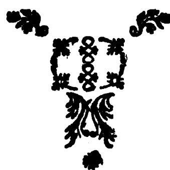
9.

B. La T. à la quatrieme caſe de la tour de ſon roi, & gagnera.

NOTES.

(*c*) S'il avait joué ſon roi à la caſe de ſa tour, vous auriez gagné ſa tour en donnant l'échec à la découverte.

(*d*) S'il avait joué ſa tour à la troiſiéme caſe de votre roi, pour empêcher l'échec de votre fou, il aurait fallu jouer la vôtre à la quatrieme caſe de la tour de votre roi, pour donner mat le coup ſuivant.



MANIERE

De forcer les Noirs à prendre la ſituation donnée ci-devant, pour faire le mat de la tour & du fou contre une tour.

SITUATION DES BLANCS.

Le R. à ſa quatrieme caſe.
Le F. à la troiſieme caſe de ſon roi.
La T. à la ſeconde caſe de la tour de ſa dame.

SITUATION DES NOIRS.

Le R. à ſa troiſieme caſe.
La T. à la ſeconde caſe de ſa dame.

1.

B. La T. à la ſeconde caſe du cavalier de ſa dame. (*a*)
N. La T. à la caſe de ſa dame.

2.

B. Le F. à la quatrieme caſe du fou de ſon roi. (*b*)
N. La T. à la caſe de ſon roi.

3.

B. La T. donne échec.
N. Le R. à la ſeconde caſe de ſon fou.

4.

B. Le R. à la quatrieme caſe du fou du roi adverſe.
N. La T. à la ſeconde caſe du roi adverſe.

5.

B. La T. à la caſe du cavalier de ſa dame. (*c*)
N. La T. à la ſeconde caſe du fou du roi adverſe,

NOTES.

(*a*) Si vous aviez donné l'échec avec votre tour, il aurait couvert avec la ſienne ; mais par ce coup il eſt obligé de ramener ſa tour ; ce qui vous procure le moyen de faire uſage de votre fou.

(*b*) Ne pouvant plus couvrir l'échec de votre tour, vous forcerez ſon roi à retrograder.

(*c*) Ce coup eſt eſſentiel pour faire le même uſage de votre fou que ci-deſſus ; c'eſt-à-dire, pour l'empêcher de couvrir l'échec, que vous donnerez avec votre tour.

6.

B. La T. donne échec.

N. Le R. à la case de son fou. (*d*)

7.

B. Le R. à sa quatrieme case.

N. Le R. à sa case. (*e*)

8.

B. Le F. à la quatrieme case du roi adverse.

N. La T. à la seconde case du fou de son roi.

9.

B. La T. donne échec.

N. Le R. à sa seconde case.

10.

B. Le R. à la quatrieme case de la dame adverse.

N. La T. à la case du fou du roi adverse.

11.

B. La T. donne échec à la seconde case du cavalier de la dame adverse.

N. Le R. à sa case.

12.

B. Le R. à la troisieme case du roi adverse, & se trouve dans la position donnée ci-devant.



NOTES.

(*d*) S'il avait retiré le roi à sa case, il aurait fallu avancer votre roi, en face du sien, & laisser votre fou en prise. Dans la position actuelle, la difficulté consiste à placer votre fou à la quatrieme case du roi adverse ; ce que votre adversaire empêchera, en laissant son roi immobile, & en jouant alternativement sa tour de la seconde case à la premiere case du fou de votre roi.

(*e*) S'il vous avait donné l'échec avec sa tour, il aurait fallu jouer votre roi à la quatrieme case de la dame adverse, & votre fou aurait été libre ; mais comme il aurait pu jouer son roi à la case de son cavalier, nous en ferons le sujet d'un renvoi.



RENVOI

Sur le ſeptieme coup des noirs.

7.

B. Le R. à ſa quatrieme caſe.
N. Le R. à la caſe de ſon cavalier.

8.

B. Le F. à la quatrieme caſe du roi adverſe.
N. La T. à la ſeconde caſe du fou de ſon roi.

9.

B. La T. à la caſe du cavalier de ſa dame.
N. La T. à la ſeconde caſe du fou du roi adverſe.

10.

B. Le R. à la quatrieme caſe de la dame adverſe.
N. Le R. à la ſeconde caſe de ſon fou.

11.

B. La T. donne échec.
N. Le R. à la troiſieme caſe de ſon cavalier.

12.

B. La T. donne échec, à la ſeconde caſe du cavalier du roi adverſe.
N. Le R. à la troiſieme caſe de ſa tour.

13.

B. Le R. à la troiſieme caſe du roi adverſe.
N. La T. à la ſeconde caſe du roi adverſe.

14.

B. La T. à la caſe du cavalier de ſon roi.
N. La T. à la ſeconde caſe du fou du roi adverſe.

15.

B. Le F. à la troiſieme caſe du fou du roi adverſe.
N. Le R. à la quatrieme caſe de ſa tour.

16.

B. La T. donne échec a la quatrieme case du cavalier du roi adverse.

N. Le R. à la troisieme case de sa tour.

17.

B. Le R. à la seconde case du fou du roi adverse.

N. La T. à la seconde case du fou de la dame adverse.

18.

B. La T. à la quatrieme case du cavalier de la dame adverse.

N. La T. donne échec.

19.

B. Le F. couvre l'échec.

N. La T. à la seconde case de sa dame.

20.

B. La T. à la case du cavalier de la dame adverse.

N. Le R. à la quatrieme case de sa tour.

21.

B. La T. à la quatrieme case du cavalier de sa dame, & donnera mat le coup suivant. (*a*)

N O T E.

(*a*) On peut voir par ce renvoi, que lorsqu'on ne se trouve pas dans la situation présentée ici, il se trouve différentes manieres de forcer le mat. Il faut seulement observer, que le fou doit être toujours près de son roi, pour le couvrir en cas d'échec.

MAT DU FOU ET DU CAVALIER.

Situation des blancs.

Le R. à ſa quatrieme caſe.
Le F. du roi à ſa caſe.
Le C. de la dame à ſa caſe. (*a*)

Situation des noirs.

Le R. à la troiſieme caſe de ſon fou.

1.

B. Le F. à la quatrieme caſe du fou de ſa dame.
N. Le R. à la troiſieme caſe de ſon cavalier.

2.

B. Le R. à la quatrieme caſe de ſon fou.
N. Le R. à la troiſieme caſe de ſon fou.

3.

B. Le C. à la troiſieme caſe du fou de ſa dame.
N. Le R. à la troiſieme caſe de ſon cavalier.

4.

B. Le C. à la quatrieme caſe de ſon roi. (*b*)
N. Le R. à la troiſieme caſe de ſa tour.

5.

B. Le R. à la quatrieme caſe du fou du roi adverſe.
N. Le R. à la ſeconde caſe de ſa tour. (*c*)

6.

B. Le R. à la troiſieme caſe du fou du roi adverſe.
N. Le R. à la caſe de ſa tour. (*d*)

NOTES.

(*a*) Le mat doit ſe donner dans le coin de la couleur du fou, & lorsque le roi adverſe ſe retire dans le coin oppoſé, on peut en dix-huit ou bien en vingt coups forcer le mat.

(*b*) Le cavalier doit ſervir à ôter au roi adverſe, les caſes contraires à la couleur du fou.

(*c*) S'il avait joué le roi à la quatrieme caſe de ſa tour, il aurait fallu donner échec avec le fou à la ſeconde caſe de votre roi ; & alors, s'il avance ſon roi du côté du coin de la couleur de votre fou, vous trouverez facilement le mat en peu de coups.

(*d*) S'il avait joué ſon roi à la troiſieme caſe de ſa tour, il aurait fallu jouer votre fou à la ſeconde caſe de votre roi, pour forcer ſon roi à gagner le coin noir d'où votre cavalier doit le faire ſortir.

7.

B. Le C. à la troisieme case de la dame adverse.
N. Le R. à la seconde case de sa tour.

8.

B. Le C. à la seconde case du fou du roi adverse. (*e*)
N. Le R. à la case de son cavalier. (*f*)

9.

B. Le F. à la troisieme case de sa dame.
N. Le R. à la case de son fou.

10.

B. Le F. à la seconde case de la tour du roi adverse.
N. Le R. à sa case.

11.

B. Le C. à la quatrieme case du roi adverse.
N. Le R. à la case de son fou. (*g*).

12.

B. Le C. donne échec à la seconde case de la dame adverse.
N. Le R. à sa case.

13.

B. Le R. à la troisieme case du roi adverse.
N. Le R. à la case de sa dame.

NOTES.

(*e*) Dans cette poſition le mat eſt forcé dans 18 ou bien dans 20 coups.

(*f*) Votre cavalier empêche ſon roi de revenir dans le coin : préſentement, c'eſt à votre cavalier d'ôter à ſon roi toutes les caſes noires, & votre fou ôtera les caſes blanches.

(*g*) Comme il aurait pu jouer ſon roi à la caſe de ſa dame, j'en fais un renvoi.

14.

B. Le R. à la troiſieme caſe de la dame adverſe.

N. Le R. à ſa caſe.

15.

B. Le F. donne échec.

N. Le R. à la caſe de ſa dame.

16.

B. Le F. à la ſeconde caſe du fou du roi adverſe.

N. Le R. à la caſe du fou de ſa dame.

17.

B. Le C. à la quatrieme caſe du fou de la dame adverſe.

N. Le R. à la caſe de ſa dame.

18.

B. Le C. donne échec à la ſeconde caſe du cavalier de la dame adverſe.

N. Le R. à la caſe du fou de ſa dame.

19.

B. Le R. à la troiſieme caſe du fou de la dame adverſe.

N. Le R. à la caſe du cavalier de ſa dame.

20.

B. Le R. à la troiſieme caſe du cavalier de la dame adverſe.

N. Le R. à la caſe du fou de ſa dame.

21.

B. Le F. donne échec.
N. Le R. à la case du cavalier de sa dame.

22.

B. Le F. à la seconde case de la dame adverse.
N. Le R. à la case de la tour de sa dame.

23.

B. Le C. à la quatrieme case du fou de la dame adverse.
N. Le R. à la case du cavalier de sa dame.

24.

B. Le C. donne échec à la troisieme case de la tour de la dame adverse.
N. Le R. à la case de la tour.

25.

B. Le F. donne échec & mat.

RENVOI,

Sur le onzieme coup des noirs.

11.

B. Le C. à la quatrieme case du roi adverse.
N. Le R. à la case de sa dame.

12.

B. Le R. à la troisieme case du roi adverse.
N. Le R. à la seconde case du fou de sa dame.

13.

B. Le C. à la seconde case de la dame adverse. (*a*)

N. Le R. à la troisieme case du fou de sa dame.

14.

B. Le F. à la troisieme case de sa dame. (*b*)

N. Le R. à la seconde case du fou de sa dame.

15.

B. Le F. à la quatrieme case de son roi.

N. Le R. à la case de sa dame.

16.

B. Le R. à la troisieme case de la dame adverse.

N. Le R. à sa case.

17.

B. Le F. donne échec.

N. Le R. à la case de sa dame.

18.

B. Le F. du roi à la seconde case du fou du roi adverse.

N. Le R. à la case du fou de sa dame.

19.

B. Le C. à la quatrieme case du fou de la dame adverse. (*c*)

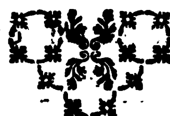


NOTES.

(*a*) Il eſt bon d'obſerver, que le cavalier ne change pas ſa marche d'une maniere ou d'autre.

(*b*) Si vous aviez donné échec avec votre fou, il aurait regagné l'autre coin avec ſon roi ; alors ce coup aurait detruit toute votre attaque.

(*c*) Il eſt inutile d'aller plus loin. Cette ſituation eſt la même que celle du dix ſeptieme coup de cette partie.



PARTIE GAGNÉE, D'UNE TOUR ET UN PION, CONTRE UN FOU.

Situation des blancs.

Le R. à ſa quatrieme caſe.
Le P. de la dame à ſa quatrieme caſe.
La T. à la caſe de ſa dame.

Situation des noirs.

Le R. à ſa troiſieme caſe.
Le F. du roi à la ſeconde caſe du fou de ſa dame.

1.

B. La T. à la caſe de la tour de ſa dame. (*a*)
N. Le F. à la caſe du cavalier de ſa dame.

2.

B. La T. donne échec.
N. Le F. couvre l'échec. (*b*)

3.

B. La T. à la troiſieme caſe du cavalier de la dame adverſe. (*c*)
N. Le R. à la ſeconde caſe de ſa dame.

4.

B. Le R. à la quatrieme caſe de la dame adverſe.
N. Le F. à la troiſieme caſe du cavalier du roi adverſe.

5.

B. La T. donne échec à la ſeconde caſe du cavalier de la dame adverſe.
N. Le F. couvre l'échec.

NOTES.

(*a*) Si vous aviez poussé votre pion en donnant échec, vous auriez procuré le moyen à votre adversaire de faire un refait, comme vous verrez ci-après.

(*b*) S'il avait retiré son roi il aurait fallu jouer le vôtre en avant de votre pion. Cette partie ne peut se gagner qu'en avançant votre roi, & reduire celui de votre adversaire sur la derniére ligne avant de pousser votre pion.

(*c*) Par ce coup, vous le mettez dans la néceffité de reculer son roi & de faire place au vôtre.

6.

B. La T. à la ſeconde caſe de la tour de la dame adverſe.

N. Le R. à la caſe du fou de ſa dame.

7.

B. Le R. à la troiſieme caſe du fou de la dame adverſe. (*d*)

PARTIE REMISE, D'UNE TOUR ET UN PION, CONTRE UN FOU.

Situation des blancs.

Le R. à ſa quatrieme caſe.

Le P. de la dame à ſa quatrieme caſe.

La T. à la caſe de ſa dame.

Situation des noirs.

Le R. à ſa troiſieme caſe.

Le F. du roi à la ſeconde caſe du fou de ſa dame.

1.

B. Le P. donne échec. (*a*)

N. Le R. à la ſeconde caſe de ſa dame.

2.

B. Le R. à la quatrieme caſe de ſa dame.

N. Le F. à la troiſieme caſe du cavalier du roi adverſe.

3.

B. La T. à la caſe de la tour de ſa dame.

N. Le F. à la quatrieme caſe du fou du roi adverſe. (*b*)

NOTES.

(*d*) La partie eſt gagnée dans cette poſition, ſoit en pouſſant le pion, ſoit en forçant le fou adverſe.



(*a*) Dans la poſition préſente, la partie doit être remiſe, par ce que votre roi ne pourra plus ſe porter en avant de votre pion, en ſuppoſant toutefois, que votre adverſaire joue tous ſes coups exactement.

(*b*) Il eſt eſſentiel pour lui de tenir ſon fou à une certaine diſtance de votre roi pour pouvoir donner échec, au cas que vous vouluſſiez jouer le roi ſur l'une des deux caſes noires à côté de votre pion.

4.

B. La T. donne échec.
N. Le R. à la troisieme case de sa dame. (c)

5.

B. Le R. à sa quatrieme case.
N. Le F. à la troisieme case du cavalier du roi adverse. (d)

6.

B. La T. à la deuxieme case du cavalier du roi adverse.
N. Le F. à la case du roi adverse pour pouvoir donner échec.

7.

B. La T. donne échec.
N. Le R. à la seconde case de sa dame.

8.

B. Le P. un pas. (e)
N. Le R. à la troisieme case du fou de sa dame. (f)

9.

B. Le R. à la quatrieme case du roi adverse.
N. Le F. à la quatrieme case du cavalier de la dame adverse. (g)

10.

B. Le P. un pas, donnant échec de la tour.
N. Le R. prend le pion.

11.

B. Le R. à la quatrieme case de la dame adverse.
N. Le R. à la seconde case du fou de sa dame. (h)

NOTES.

(*c*) S'il avait couvert l'échec, vous auriez gagné la partie, en avançant votre roi ſur la caſe noire en face de ſon fou.

(*d*) S'il avait joué ſon fou à la ſeconde caſe de la tour de votre roi, vous auriez gagné la partie, en jouant votre tour à la ſeconde caſe du cavalier de ſon roi. On doit obſerver que dans la défenſe de cette partie, le fou ne doit pas être trop éloigné du roi adverſe.

(*e*) Si vous aviez avancé votre roi, il vous aurait fait retirer par un échec du fou.

(*f*) S'il eût joué tout autre coup, il aurait perdu la partie.

(*g*) Dans cette poſition, votre pion ſe trouve forcé. Votre roi ne pouvant plus avancer ſans couvrir votre tour.

(*h*) Lorſqu'on reſte avec un fou contre une tour, il faut conduire ſon roi au plus vite dans le coin de l'échiquier, qui n'eſt pas de la couleur du fou; c'eſt la ſeule place où l'on peut l'aſſurer du refait.

MAT DE LA TOUR SEUL.

Situation des blancs.

Le R. à sa quatrieme case.
La T. du roi à sa case.

Situation des noirs.

Le R. à sa troisieme case.

1.

B. La T. donne échec.
N. Le R. à sa seconde case.

2.

B. Le R. à la quatrieme case du roi adverse.
N. Le R. à la seconde case de sa dame. (*a*)

3.

B. La T. à la troisieme case du cavalier du roi adverse. (*b*)
N. Le R. à la seconde case du fou de sa dame.

4.

B. Le R. à la quatrieme case de la dame adverse.
N. Le R. à la seconde case du cavalier de sa dame.

5.

B. Le R. à la quatrieme case du fou de la dame adverse.
N. Le R. à la seconde case de la tour de sa dame.

6.

B. Le R. à la quatrieme case du cavalier de la dame adverse. (*c*)
N. Le R. à la seconde case du cavalier de sa dame.

NOTES.

(*a*) Il faut que son roi se trouve en face du vôtre pour donner l'échec avec votre tour, par ce qu'alors, l'échec oblige son roi à rétrograder.

(*b*) Si vous aviez joué votre roi en face du sien, il serait revenu à la même place avec son roi, au lieu que par ce coup s'il joue son roi enface du vôtre, vous pouvez alors le faire rétrogarder par l'échec de votre tour.

(*c*) Présentement, il est obligé de mettre son roi en face du vôtre, ou d'abandonner la ligne.



7.

B. La T. donne échec à la ſeconde caſe du cavalier du roi adverſe.

N. Le R. à la caſe du fou de ſa dame.

8.

B. Le R. à la troiſieme caſe du fou de la dame adverſe.

N. Le R. à la caſe de ſa dame.

9.

B. La T. à la ſeconde caſe de la tour de la dame adverſe.

N. Le R. à ſa caſe.

10.

B. Le R. à la troiſieme caſe de la dame adverſe.

N. Le R. à la caſe de ſon fou.

11.

B. Le R. à la troiſieme caſe du roi adverſe.

N. Le R. à la caſe de ſon cavalier.

12.

B. Le R. à la troiſieme caſe du fou du roi adverſe.

N. Le R. à la caſe de ſa tour.

13.

B. Le R. à la troiſieme caſe du cavalier du roi adverſe.

N. Le R. à la caſe de ſon cavalier.

14.

B. La T. donne échec mat.

PARTIE GAGNÉE D'UNE DAME, CONTRE UNE TOUR, ET UN PION.

Situation des blancs.

Le R. à la quatrieme case de son fou.
La D. à sa troisieme case.

Situation des noirs.

Le R. à sa seconde case.
Le P. de la dame à sa troisieme case.
La T. à la quatrieme case de son roi. (*a*)

I.

B. La D. donne échec à la seconde case de la tour du roi adverse. (*b*)
N. Le R. à sa troisieme case.

NOTES.

(*a*) Cette partie est un refait lorsque le pion n'est pas sorti de sa place; mais lors qu'il a été poussé en avant, la dame doit gagner.

(*b*) Sa défense consiste à ne point laisser passer votre roi, & à jouer sa tour alternativement de la quatrieme case du fou de sa dame à la quatrieme case de son roi, appuyée par son pion.

2.

B. La D. donne échec à la case du cavalier du roi adverse. (*c*)

N. Le R. à sa seconde case.

3.

B. La D. à la case du fou de la dame adverse.

N. La T. à la quatrieme case du fou de sa dame.

4.

B. La D. donne échec à la seconde case du cavalier de la dame adverse.

N. Le R. à sa troisieme case.

5.

B. La D. à la seconde case du cavalier du roi adverse.

N. La T. à la quatrieme case de son roi.

6.

B. La D. à la seconde case du fou de la dame adverse. (*d*)

N. La T. à la quatrieme case du fou de sa dame.

7.

B. La D. à la case de la dame adverse.

N. La T. à la quatrieme case de son roi.

8.

B. La D. donne échec à la case du roi adverse. (*e*)

N. Le R. à la quatrieme case de sa dame.

9.

B. La D. à la case du fou de la dame adverse. (*f*)

N. La T. donne échec. (*g*) ☞

NOTES.

(*c*) Ce coup eſt inutile ; je ne le fais jouer que pour démontrer la maniere dont on peut perdre ou gagner des tems.

(*d*) C'eſt ce coup qui décide le gain de la partie : il faut donc commencer préalablement par prendre cette poſition.

(*e*) Par cet échec vous obligez ſon roi à avancer ſur ſon pion : ce coup facilitera par la ſuite le paſſage à votre roi.

(*f*) Vous le mettez dans la néceſſité d'éloigner ſa tour de ſon roi, ou de livrer paſſage à votre roi.

(*g*) S'il avait joüé ſon roi à la quatrieme caſe de votre dame, il aurait fallu jouer votre dame à la troiſieme caſe du fou de ſa dame : mais, comme il aurait pu également jouer ſa tour à la quatrieme caſe de la tour de ſon roi, pour empêcher votre roi de paſſer, ce fera le ſujet d'un renvoi.

10.

B. Le R. à la quatrieme case du fou du roi adverse.

N. La T. donne échec.

11.

B. Le R. à la troisieme case du fou du roi adverse.

N. La T. à la quatrieme case du roi adverse. (*h*)

12.

B. La D. donne échec à la quatrieme case du fou du roi adverse.

N. La T. couvre l'échec.

13.

B. La D. donne échec à sa troisieme case.

N. Le R. à la quatrieme case du fou de sa dame.

14.

B. La D. à sa seconde case. (*i*)

N. Le R. à la troisieme case du fou de sa dame.

15.

B. La D. à sa quatrieme case.

N. Le R. à la seconde case de sa dame. (*k*)

16.

B. La D. à la quatrieme case de son fou.

N. La T. à la quatrieme case du fou de sa dame. (*l*)

17.

B. La D. donne échec à la seconde case du fou du roi adverse.

N. Le R. à la troisieme case du fou de sa dame.

NOTES.

(*h*) S'il avait joué ſon roi à la quatrieme caſe de votre dame, il aurait fallu jouer votre dame à la troiſieme caſe du fou de ſa dame.

(*i*) Au moment que votre roi pourra paſſer derriere ſon pion, la partie ſera décidée en votre faveur. Il faut, pour y parvenir, le forcer à jouer ſon roi.

(*k*) Comme il aurait pu jouer ſon roi à la ſeconde caſe du fou de ſa dame; autre ſujet d'un renvoi.

(*l*) S'il avait éloigné ſa tour de ſon roi, il aurait fallu chercher les moyens de forcer ſa tour par un échec double.

18.

B. Le R. à la feconde cafe du roi adverfe.
N. La T. donne échec.

19.

B. Le R. à la cafe de la dame adverfe.
N. La T. à la quatrieme cafe du fou de fa dame.

20.

B. La D. donne échec à la feconde cafe de la dame adverfe.
N. Le R. à la quatrieme cafe de fa dame.

21.

B. Le R. à la feconde cafe du roi adverfe.
N. La T. à la troifieme cafe du fou de fa dame.

22.

B. La D. donne échec à la quatrieme cafe du fou du roi adverfe.
N. Le R. à la quatrieme cafe du fou de la dame adverfe.

23.

B. Le R. à la feconde cafe de la dame adverfe.
N. La T. à la quatrieme cafe du fou de fa dame.

24.

B. La D. donne échec à la quatrieme cafe de fon roi, & gagnera. (*m*)

N O T E.

(*m*) Comme plufieurs amateurs peuvent ignorer la maniere de faire mat, avec une dame contre une tour, nous finirons cette partie par forme de renvoi.

PREMIER RENVOI,

Sur le neuvieme coup des noirs.

9.

B. La D. à la caſe du fou de la dame adverſe.

N. La T. à la quatrieme caſe de la tour de ſon roi. (*a*)

10.

B. La D. donne échec à la caſe de la tour de la dame adverſe.

N. Le R. à la quatrieme caſe du fou de la dame adverſe.

11.

B. La D. donne échec à la quatrieme caſe de ſa tour.

N. Le R. à la troiſieme caſe du fou de la dame adverſe.

12.

B. La D. donne échec à la troiſieme caſe de ſa tour.

N. Le R. où il veut, le pion étant perdu. (*b*)

NOTES.

(*a*) Sa tour étant éloignée de ſon roi, vous devez la prendre par un double échec, ou pour le moins prendre ſon pion.

(*b*) Le ſujet de ce renvoi eſt de prouver qu'il eſt aiſé avec une dame de forcer, par un échec double, une tour, lorſqu'elle ſe trouve éloignée de ſon roi.

SECOND RENVOI,

Sur le quinzieme coup des noirs.

15.

B. La D. à sa quatrieme case,
N. Le R. à la seconde case du fou de sa dame,

16.

B. La D. à la quatrieme case de sa tour.
N. La T. à la quatrieme case du fou de sa dame,

17.

B. La D. donne échec à la seconde case de la tour de la dame adverse.
N. Le R. à la troisieme case du fou de sa dame,

18.

B. Le R. à la seconde case du roi adverse, & gagnera. (*a*)

N O T E.

(*a*) Votre roi pouvant prendre les derrieres, vous devez gagner la partie.

MAT DE LA DAME CONTRE UNE TOUR,

Par forme de renvoi, commençant au 24me. coup des blancs.

24.

B. La D. donne échec à la quatrieme caſe de ſon roi.

N. Le R. à la troiſieme caſe du cavalier de la dame adverſe.

25.

B. Le R. prend le pion.

N. La T. à la ſeconde caſe du fou de la dame adverſe.

26.

B. Le R. à la quatrieme caſe de la dame adverſe. (*a*)

N. Le R. à la ſeconde caſe du cavalier de la dame adverſe.

27.

B. Le R. à la quatrieme caſe de ſa dame.

N. Le R. à la caſe de la tour de la dame adverſe. (*b*)

N O T E S.

(*a*) Il eſt inutile de donner des échecs avec votre dame, ayant que votre roi ne ſoit près du roi adverſe.

(*b*) Il vous donne ſa tour pour rien ; mais il ſerait pat, ſi vous la preniez.

28.

B. Le R.. à la troisieme case de sa dame.

N. La T. à la seconde case du cavalier de la dame adverse.

29.

B. La D. donne échec à la quatrieme case de sa tour.

N. Le R. à la case du cavalier de la dame adverse.

30.

B. La D. à la troisieme case de sa tour.

N. La T. donne échec à la seconde case de la dame adverse. (*c*).

31.

B. Le R. à la troisieme case du fou de sa dame.

N. La T. donne échec à la seconde case du fou de la dame adverse.

32.

B. Le R. à la troisieme case de sa dame. (*d*)

N. La T. donne échec à la seconde case de la dame adverse.

33.

B. Le R. à sa troisieme case.

N. La T. à la seconde case du cavalier de la dame adverse.

34.

B. La D. à la quatrieme case de sa tour. (*e*)

N. La T. à la seconde case du fou de la dame adverse.

35.

B. Le R. à la troisieme case de sa dame.

N. La T. à la seconde case du cavalier de la dame adverse.

NOTES.

(*c*) Votre dernier coup n'étoit pas le meilleur; je ne l'ai fait jouer que pour mettre ſous les yeux les reſſources de votre adverſaire. Si vous preniez ſa tour, il ſerait pat; & c'eſt à quoi on ne ſaurait faire trop d'attention dans cette fin de partie.

(*d*) Si vous aviez joué votre roi à la troiſieme caſe du cavalier de votre dame, il aurait fait un refait, en vous donnant échec à la troiſieme caſe du fou de votre dame.

(*e*) Préſentement vous pourrez avancer votre roi ſans danger de faire pat votre adverſaire.

36.

B. Le R. à la troisieme case du fou de sa dame. (*f*)

N. La T. à la seconde case de la tour du roi adverse.

37.

B. La D. donne échec à la quatrieme case du cavalier de la dame adverse.

N. Le R. à la case de sa tour de la dame adverse.

38.

B. La D. donne échec à la troisieme case de la tour de la dame adverse.

N. Le R. à la case du cavalier. (*g*)

39.

B. La D. donne échec à la troisieme case du cavalier de la dame adverse.

N. Le R. à la seconde case de la tour de la dame adverse.

40.

B. La D. donne échec à la seconde case de la tour de la dame adverse.

N. Le R. à la case du cavalier.

41.

B. La D. donne échec à la case du cavalier de son roi, & gagnera. (*h*)



NOTES.

(*f*) Il eſt forcé d'éloigner ſa tour de ſon roi; ce qui doit vous procurer le moyen de prendre ſa tour par un double échec, ou de faire mat.

(*g*) S'il avait couvert l'échec, vous auriez donné mat à la caſe du fou de votre roi.

(*h*) Cette partie ne peut ſe gagner qu'en obligeant l'adverſaire à éloigner la tour, de ſon roi, pour enſuite la prendre par un échec double.



PARTIE REMISE D'UN DAME, CONTRE UNE TOUR ET UN PION.

Situation des blancs.

Le R. à la quatrieme case de la dame adverse.
La D. à la troisieme case de son cavalier.

Situation des noirs.

Le R. à la case de sa dame.
Le P. de la dame à sa case.
La T. à la troisieme case de son roi.

1.

B. La D. donne échec à la case du cavalier de la dame adverse.
N. Le R. à sa seconde case.

2.

B. La D. à la case du cavalier du roi adverse.
N. La T. à la troisieme case du fou de sa dame.

3.

B. Le R. à la quatrieme case du roi adverse.
N. La T. à la troisieme case de son roi, donnant échec.

4.

B. Le R. à la quatrieme case de la dame adverse. (*a*)

N O T E.

(*a*) Dans cette position la partie est remise, par la raison que la dame ne peut pas prendre en arriere ni le roi, ni le pion, comme dans la partie précédente.

PARTIE REMISE D'UN TOUR ET UN PION, CONTRE UNE TOUR,

Ou partie perdue, ſi celui qui n'a que la tour joüe mal.

SITUATION DES BLANCS.

Le R. à la quatrieme caſe du fou du roi adverſe.
Le P. à la quatrieme caſe de ſon roi.
La T. à la ſeconde caſe de la tour du roi adverſe.

SITUATION DES NOIRS.

Le R. à ſa caſe.
La T. à la troiſieme caſe de la tour de ſa dame.

I.

B. Le P. un pas.
N. La T. à la troiſieme caſe du cavalier de ſa dame. (*a*)

NOTE.

(*a*) En conſervant cette ligne avec ſa tour, il empêche votre roi d'avancer ; & s'il quittait cette ligne avant que vous n'euſſiez pouſſé votre pion, il perdrait la partie, comme vous verrez par un renvoi.

2.

B. La T. à la ſeconde caſe de la tour de la dame adverſe.

N. La T. à la troiſieme caſe du fou de ſa dame. (*b*)

3.

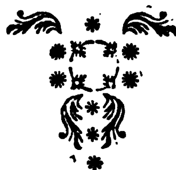
B. Le P. un pas.

N. La T. à la caſe du fou de la dame adverſe. (*c*)

4.

B. Le R. à la troiſieme caſe du fou du roi adverſe.

N. La T. donne échec à la caſe du fou du roi adverſe. (*d*)



NOTES.

(*b*) Il ne doit quitter cette ligne avec ſa tour, qu'au moment que vous pouſſerez votre pion.

(*c*) S'il avait donné l'échec, il aurait perdu la partie.

(*d*) Il doit continuer à vous donner des échecs, pour vous faire abandonner votre pion; & au moment que votre roi viendra ſur ſa tour, il attaquera votre pion, & le prendra.



RENVOI,

Sur le premier coup des noirs, ou une tour & un pion gagnent contre une tour.

1.

B. Le P. un pas.
N. La T. à la caſe de la tour de la dame adverſe.

2.

B. Le R. à la troiſieme caſe du fou du roi adverſe. (*a*)
N. La T. donne échec à la caſe du fou du roi adverſe. (*b*)

3.

B. Le R. à la troiſieme caſe du roi adverſe.
N. Le R. à la caſe de ſon fou. (*c*)

4.

B. La T. donne échec.
N. Le R. à la ſeconde caſe de ſon cavalier.

5.

B. La T. à la caſe du roi adverſe. (*d*)
N. La T. à la caſe du roi adverſe.

6.

B. Le R. à la ſeconde caſe de la dame adverſe.
N. Le R. à la ſeconde caſe de ſon fou. (*e*)

7.

B. Le P. un pas, donnant échec.
N. Le R. à la ſeconde caſe de ſon cavalier. (*f*)

NOTES.

(*a*) Si vous aviez joué votre roi en face du sien, il aurait pu se remettre dans la position du refait, en donnant l'échec avec sa tour.

(*b*) S'il avait donné échec à la troisiéme case de la tour de sa dame, vous auriez couvert cet échec avec votre pion; et si, au lieu de ce coup, il eût joué son roi à la case de sa dame, il aurait fallu alors donner échec avec votre tour, & avancer ensuite votre roi à la seconde case du sien.

(*c*) S'il avait laissé son roi à sa même place, il aurait fallu donner échec & faire tour pour tour.

(*d*) Ce coup est le seul qui puisse vous assurer le gain de la partie; tout autre ne mène qu'au refait.

(*e*) S'il avait donné échec avec sa tour, il aurait fallu jouer votre roi à la seconde case de son roi.

(*f*) S'il avait joué son roi à la troisiéme case de son fou, il aurait fallu donner échec avec votre tour, & pousser au coup suivant votre pion.

8.

B. Le R. à la seconde case du roi adverse. (*g*)

N. La T. à la seconde case du roi adverse.

9.

B. La T. à la case de la dame adverse.

N. La T. à la case du roi adverse.

10.

B. La T. à la seconde case de sa dame.

N. La T. à la troisieme case du roi adverse.

11.

B. La T. donne échec à la seconde case du cavalier de son roi.

N. Le R. à la seconde case de sa tour.

12.

B. Le R. à la seconde case du fou du roi adverse.

N. La T. donne échec.

13.

B. Le R. à la case du roi adverse.

N. La T à la troisieme case du roi adverse.

14.

B. Le P. un pas.

N. La T. à la troisieme case de la dame adverse. (*h*)

15.

B. La T. à la seconde case du fou de sa dame.

N. Le R. à la seconde case de son cavalier. (*i*)

16.

B. La T. à la seconde case du fou de la dame adverse.

N. La T. à la seconde case de la dame adverse.

NOTES.

(*g*) Si vous aviez pouſſé votre pion, la partie aurait été remiſe.

(*h*) Il joue ce coup pour empêcher votre roi de ſortir à ſa gauche, & pour le faire rentrer ſous votre pion, par un échec, au cas que vous vouliez le ſortir à votre droite.

(*i*) En Angleterre, où le pat fait perdre la partie, vous pourriez jouer votre tour, le coup ſuivant, à la ſeconde caſe de votre dame.

17.

B. La T. à la ſeconde caſe de la dame adverſe.

N. La T. à la ſeconde caſe du cavalier de la dame adverſe.

18.

B. La T. à la caſe de ſa dame.

N. La T. donne échec.

19.

B. Le R. à la ſeconde caſe de la dame adverſe.

N. La T. donne échec.

20.

B. Le R. à la troiſieme caſe du roi adverſe.

N. La T. donne échec.

21.

B. La T. couvre l'échec.

N. La T. à la caſe du cavalier de ſa dame.

22.

B. La T. à la caſe de la dame adverſe, & gagnera.



PARTIE REMISE D'UNE DAME ET UN PION, CONTRE UNE DAME.

Situation des blancs.

Le R. à la seconde case du cavalier du roi adverse.
Le P. à la troisieme case du fou du roi adverse.
La D. à sa troisieme case.

Situation des noirs.

Le R. à la quatrieme case du cavalier de la dame adverse.
La D. à la quatrieme case de son fou.

I.

B. Le P. du fou du roi, un pas. (*a*)
N. La D. donne échec à la quatrieme case du cavalier de son roi.

N O T E.

(*a*) Dans cette position les blancs doivent chercher l'occasion de faire dame pour dame; & les noirs, pour éviter l'échange des dames, doivent tenir le roi éloigné de celui de l'adversaire, afin de pouvoir mieux donner des échecs perpétuels.

2.

B. La D. couvre l'échec.

N. La D. donne échec à la quatrieme case de son roi.

3.

B. Le R. à la case du cavalier du roi adverse. (*b*)

N. La D. à sa quatrieme case.

4.

B. Le R. à la seconde case de la tour du roi adverse.

N. La D. donne échec à la case de la tour du roi adverse.

5.

B. La D. couvre l'échec.

N. La D. donne échec à la quatrieme case du roi adverse.

6.

B. Le R. à la case du cavalier du roi adverse.

N. La D. donne échec à la quatrieme case du cavalier du roi adverse.

7.

B. La D. couvre l'échec.

N. La D. à la troisieme case de son roi. (*c*)

N O T E S.

(*b*) Il ne peut plus vous donner d'échecs sans perdre la partie ; mais il peut empêcher votre pion de pousser la dame.

(*c*) Il est démontré clairement, que lorsque l'échec ne subsiste pas, on peut empêcher le pion de faire dame.

PARTIE GAGNÉE D'UNE DAME, CONTRE UN PION, PRES DE DAME.

Situation des blancs.

Le R. à la feconde cafe du cavalier de la dame adverfe.

La D. à la cafe du fou de la dame adverfe.

Situation des noirs.

Le R. à la feconde cafe du fou du roi adverfe.

Le P. à la feconde cafe du roi adverfe.

1.

B. La D. donne échec à la quatrieme cafe du fou du roi adverfe. (*a*)

N. Le R. à la feconde cafe du cavalier du roi adverfe.

2.

B. La D. donne échec à la quatrieme cafe du cavalier de fon roi.

N. Le R. à la feconde cafe du fou du roi adverfe.

3.

B. La D. donne échec à la quatrieme cafe du fou de fon roi.

N. Le R. à la feconde cafe du cavalier du roi adverfe.

NOTE.

(*a*) Pour gagner cette partie, il faut préalablement amener fa dame le plus près poffible du roi adverfe.

4.

B. La D. à la troisieme case de son roi.

N. Le R. à la case du fou du roi adverse. (*b*)

5.

B. La D. donne échec à la troisieme case du fou de son roi.

N. Le R. à la case du roi adverse. (*c*)

6.

B. Le R. à la troisieme case du fou de la dame adverse.

N. Le R. à la seconde case de la dame adverse.

7.

B. La D. donne échec à la quatrieme case de la dame adverse.

N. Le R. à la seconde case du fou de la dame adverse.

8.

B. La D. donne échec à la quatrieme case de son fou.

N. Le R. à la seconde case de la dame adverse.

9.

B. La D. donne échec à sa quatrieme case.

N. Le R. à la seconde case du fou de la dame adverse.

10.

B. La D. à la troisieme case de son roi. (*d*)

N. Le R. à la case de la dame adverse.

11.

B. La D. donne échec à sa troisieme case.

N. Le R. à la case du roi adverse.

12.

B. Le R. à la quatrieme case de la dame adverse. (*e*)

NOTES.

(*b*) C'eſt ce coup qui vous procure le gain de la partie, parce que vous le forcez à jouer ſon roi ſous ſon pion.

(*c*) Son pion ne pouvant pas faire dame, vous devez profiter de cet inſtant pour amener votre roi près du ſien.

(*d*) C'eſt toujours ce coup, qui le forcé à jouer le roi ſous ſon pion.

(*e*) Vous continuerez les mêmes coups jusqu'à ce que votre roi ſoit près de ſon pion, alors la partie eſt gagnée.

PARTIE REMISE D'UNE DAME, CONTRE UN PION PRES DE DAME.

Situation des blancs.

Le R. à la quatrieme case du fou de sa dame.
La D. à la seconde case de son roi.

Situation des noirs.

Le R. à la case du cavalier du roi adverse.
Le P. à la seconde case du fou du roi adverse.

1.

B. La D. donne échec à la quatrieme case du cavalier de son roi.
N. Le R. à la seconde case de la tour du roi adverse.

2.

B. La D. à la troisieme case du fou de son roi.
N. Le R. à la case du cavalier du roi adverse.

3.

B. La D. donne échec à la troisieme case du cavalier de son roi.
N. Le R. à la case de la tour du roi adverse. (*a*)

N O T E.

(*a*) Dans la partie précédente, vous forcez son roi à venir sous son pion ; mais il peut ici le laisser en prise sans danger, puisque vous le feriez pat, en prenant son pion ; ce qui doit faire un refait.

Autre REMISE d'une DAME, contre un PION, pres de DAME.

Situation des blancs.

Le R. à la quatrieme case du fou de sa dame.
La D. à sa quatrieme case.

Situation des noirs.

Le R. à la seconde case du cavalier du roi adverse.
Le P. à la seconde case de la tour du roi adverse.

1.

B. La D. donne échec à la quatrieme case du cavalier de son roi.
N. Le R. à la seconde case du fou du roi adverse.

2.

B. La D. à la troisieme case de la tour de son roi.
N. Le R. à la case du cavalier du roi adverse.

3.

B. La D. donne échec à la troisieme case du cavalier de son roi.
N. Le R. à la case de la tour du roi adverse. (*a*)

N O T E.

(*a*) Etant forcé d'ôter votre dame de cette ligne pour faire place à son roi, vous n'auriez jamais le tems d'amener le vôtre. Alors cela doit finir par un refait.

Il est bon d'observer, que les pions des deux fous & des deux tours, à une case de la dame, font partie remise, contre une dame ; & que les pions du roi, de la dame, & des deux cavaliers, doivent perdre dans une pareille position.

PARTIE REMISE D'UN PION SEUL,

Ou bien gagnée, si celui qui n'a que le roi ne joue pas exactement.

SITUATION DES BLANCS.

Le R. à la quatrieme case de son fou.

Le P. à la quatrieme case du fou du roi adverse.

SITUATION DES NOIRS.

Le R. à la troisieme case de son fou.

1.

B. Le R. à sa quatrieme case.

N. Le R. à la seconde case de son fou. (a)

2.

B. Le R. à la quatrieme case du roi adverse.

N. Le R. à sa seconde case.

3.

B. Le P. un pas, donnant échec.

N. Le R. à la seconde case de son fou.

4.

B. Le R. à la quatrieme case du fou du roi adverse.

N. Le R. à la case de son fou. (b)

5.

B. Le R. à la troisieme case du roi adverse.

N. Le R. à sa case. (c)

6.

B. Le R. à la quatrieme case du fou du roi adverse.

N. Le R. à la seconde case de son fou. (d)

NOTES.

(*a*) Il faut toujours rétirer le roi en face du pion de l'adversaire, pour pouvoir opposer son roi au sien.

(*b*) S'il avait retiré son roi à sa case, ou à la case du cavalier de son roi, il aurait perdu la partie. Sujet d'un renvoi.

(*c*) Si vous poussiez votre pion dans la position actuelle, vous ne pourriez pas le soutenir sans faire pat.

(*d*) Sa défense consiste à opposer son roi au vôtre; car si, au contraire, vous pouviez opposer votre roi au sien, vous gagneriez la partie.

7.

B. Le R. à la quatrieme case du cavalier du roi adverse.

N. Le R. à la case de son fou. (*e*)

8.

B. Le R. à la troisieme case du cavalier du roi adverse.

N. Le R. à la case de son cavalier.

9.

B. Le P. un pas, donnant échec.

N. Le R. à la case de son fou.

10.

B. Le R. est obligé d'abandonner le pion.

N O T E.

(*e*) Il retire toujours son roi en face de votre pion, ce qui décide entierement le refait.



RENVOI

Sur le quatrieme coup des noirs.

4.

B. Le R. à la quatrieme caſe du fou du roi adverſe.
N. Le R. à ſa caſe, ou à la caſe du cavalier de ſon roi.

5.

B. Le R. à la troiſieme caſe du roi adverſe.
N. Le R. à la caſe de ſon fou.

6.

B. Le P. un pas.
N. Le R. à la ſeconde caſe du cavalier de ſon roi.

7.

B. Le R. à la ſeconde caſe du roi adverſe, & gagnera. (*a*)

NOTE.

(*a*) On peut voir, par ces exemples, que le défenſeur doit toujours retirer ſon roi en face du pion de ſon adverſaire.

PARTIE REMISE D'UN CAVALIER ÉLOIGNÉ DE SON ROI, CONTRE UN PION PRÈS DE DAME.

Situation des blancs.

Le R. à la feconde cafe de fa tour.
Le C. à la feconde cafe de la tour de fa dame.

Situation des noirs.

Le R. à la troifieme cafe du cavalier de la dame adverfe.
Le P. à la troifieme cafe de la tour de la dame adverfe.

1.

B. Le C. donne échec à la cafe du fou de fa dame.
N. Le R. à la feconde cafe du cavalier de la dame adverfe.

2.

B. Le C. donne échec à la troifieme cafe de fa dame.
N. Le R. à la feconde cafe du fou de la dame adverfe.

3.

B. Le C. à la quatrieme caſe du cavalier de ſa dame.

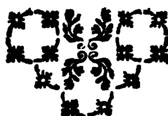
N. Le R. à la troiſieme caſe du cavalier de la dame adverſe.

4.

B. Le C. à la troiſieme caſe de ſa dame. (*a*)

NOTE.

(*a*) Il ne peut pas pouſſer ſon pion, ſans recevoir l'échec double de votre cavalier; ainſi c'eſt un refait. Il eſt bon d'obſerver que dans des poſitions ſemblables, lorſque le cavalier ne peut pas donner échec, ni empêcher le pion d'avancer, il doit ſe trouver au ſecond coup un échec double.



PARTIE REMISE, OU GAGNÉE DE DEUX PIONS, CONTRE UN.

Situation des blancs.

Le R. à sa quatrieme case.
Le P. du fou du roi à sa quatrieme case.
Le P. du cavalier du roi à sa cinquieme case.

Situation des noirs.

Le R. à sa troisieme case.
Le P. du cavalier du roi à sa troisieme case. (*a*)

1.

B. Le R. à la quatrieme case de sa dame.
N. Le R. à la troisieme case de sa dame. (*b*) ☞

2.

B. Le R. à la troisieme case de sa dame.
N. Le R. à la seconde case de sa dame. (*c*) ☞

3.

B. Le R. à la troisieme case de son roi.
N. Le R. à sa seconde case. (*d*)

4.

B. Le R. à la quatrieme case de sa dame.
N. Le R. à la troisieme case de sa dame.

5.

B. Le R. à sa quatrieme case.
N. Le R. à sa troisieme case. (*e*)

NOTES.

(*a*) Dans la poſition préſente, ſi c'était aux noirs à jouer, la partie ſerait gagnée pour les blancs ; & ſi c'était aux blancs à jouer, la partie ſerait remiſe.

(*b*) S'il avait joué ſon roi à la quatrieme caſe du fou de ſon roi, vous auriez regagné le coup ſur lui ; ce qui vous aurait donné la partie. Sujet d'un renvoi.

(*c*) S'il avait joué ſon roi à la quatrieme caſe de ſa dame, il aurait perdu la partie. Nouveau ſujet d'un renvoi.

(*d*) Il ſe conſerve les moyens de s'oppoſer à votre roi, lorsque vous voudrez l'avancer, ſoit à ſa quatrieme caſe, ou ſoit à la quatrieme caſe de votre dame.

(*e*) Votre adverſaire jouant les coups juſtes, cette partie eſt un refait.

PREMIER RENVOI,

Sur le premier coup des noirs.

I.

B. Le R. à la quatrieme caſe de ſa dame.
N. Le R. à la quatrieme caſe de ſon fou.

2.

B. Le R. à ſa troiſieme caſe.
N. Le R. à ſa troiſieme caſe. (*a*)

3.

B. Le R. à ſa quatrieme caſe.
N. Le R. à la troiſieme caſe de ſa dame. (*b*)

4.

B. Le P. du fou du roi, un pas.
N. Le P. prend le pion. (*c*)

5.

B. Le R. reprend le pion.
N. Le R. à ſa ſeconde caſe.

6.

B. Le R. à la troiſieme caſe du cavalier du roi adverſe.
N. Le R. à la caſe de ſon fou.

7.

B. Le R. à la ſeconde caſe de la tour du roi adverſe, & gagnera. (*d*)

NOTES.

(*a*) S'il avait joué ſon roi à la quatrieme caſe du cavalier du vôtre, il perdrait également la partie.

(*b*) S'il avait joué ſon roi à ſa ſeconde caſe, ou à la ſeconde caſe de ſa dame, il aurait fallu avancer votre roi en face du ſien, pour parvenir à prendre ſon pion.

(*c*) Il aurait pû ne pas prendre votre pion, mais cette autre maniere de jouer ſe trouvera dans le renvoi ſuivant.

(*d*) Toutes les fois que le roi eſt en avant d'un pion, l'adverſaire ne peut pas empêcher que l'on ne faſſe une dame.

SECOND RENVOI,

Sur le second coup des noirs.

2.

B. Le R. à la troisieme case de sa dame.
N. Le R. à la quatrieme case de sa dame.

3.

B. Le R, à sa troisieme case. (*a*)
N. Le R, à sa troisieme case.

4.

B. Le R, à sa quatrieme case.
N. Le R. à la troisieme case de sa dame. (*b*)

5.

B. Le P. du fou du roi, un pas.
N. Le R, à sa seconde case.

6.

B. Le P. un pas, donnant échec. (*c*)
N. Lé R, à sa troisieme case.

7.

B. Le R. à la quatrieme case de sa dame.
N. Le R, à la troisieme case de sa dame. (*d*)

8.

B. Le P. du fou du roi, un pas.
N. Le R, à sa seconde case.

9.

B. Le R. à la quatrieme case du roi adverse.
N. Le R, prend le pion.

10.

B. Le R. à la troisieme case de la dame adverse.
N. Le R, à la case de son fou.

NOTES.

(*a*) Vous regagnez le coup ſur lui, parce qu'il ne peut pas jouer ſon roi en face du vôtre. Il faut abſolument qu'il rétrograde, ſoit à ſa troiſieme caſe, ou à la troiſieme caſe de ſa dame; alors dans l'un, ou dans l'autre cas, votre roi peut prendre l'oppoſition du ſien.

(*b*) S'il avait retiré ſon roi à ſa ſeconde caſe, ou à la ſeconde caſe de ſa dame, il aurait fallu avancer votre roi toujours en face du ſien.

(*c*) Si vous aviez pris ſon pion avec le vôtre, la partie aurait été remiſe.

(*d*) Dans cette poſition il a le coup ſur vous, puiſqu'il peut l'oppoſer à votre roi; mais en ſacrifiant un pion vous pouvez regagner le coup ſur lui, & un pion ſeul vous ſuffira pour gagner.

11.

B. Le R. à la troisieme case du roi adverse.

N. Le R. à la seconde case de son cavalier.

12.

B. Le R. à la seconde case du roi adverse.

N. Le R. à la case de son cavalier.

13.

B. Le R. à la troisieme case du fou du roi adverse.

N. Le R. à la seconde case de sa tour.

14.

B. Le R. à la seconde case du fou du roi adverse.

N. Le R. à la case de sa tour.

15.

B. Le R. prend le pion.

N. Le R. à la case de son cavalier.

16.

B. Le R. à la troisieme case du fou du roi adverse.

N. Le R. à la case de son fou.

17.

B. Le P. un pas, & poussera à dame sans opposition.

PARTIE REMISE DE DEUX PIONS SÉPARÉS, CONTRE DEUX PIONS UNIS.

Situation des blancs.

Le R. à la troiſieme caſe de ſa dame.

Le P. du fou de la dame à la quatrieme caſe du fou de la dame adverſe.

Le P. du cavalier de la dame à ſa quatrieme caſe.

Situation des noirs.

Le R. à la quatrieme caſe de ſa dame.

Le P. du cavalier de la dame à ſa quatrieme caſe.

Le P. du cavalier du roi à ſa quatrieme caſe. (*a*)

1.

B. Le R. à ſa troiſieme caſe.

N. Le R. à ſa quatrieme caſe.

2.

B. Le R. à la troiſieme caſe de ſon fou.

N. Le R. à la quatrieme caſe de ſon fou.

3.

B. Le R. à la troiſieme caſe de ſon cavalier.

N. Le R. à ſa quatrieme caſe. (*b*)

NOTES.

(*a*) Dans cette poſition, ſi c'était aux noirs à jouer, la partie ſeroit gagnée pour les blancs.

(*b*) S'il avait joué ſon roi à la troiſieme caſe de ſon fou, il aurait perdu la partie en avançant votre roi ſur ſon pion.

4.

B. Le R. à la quatrieme caſe de ſon cavalier.
N. Le R. à la troiſieme caſe de ſon fou.

5.

B. Le R. à la troiſieme caſe de ſon cavalier.
N. Le R. à ſa quatrieme caſe. (*c*)

6.

B. Le R. à la troiſieme caſe de ſon fou.
N. Le R. à la quatrieme caſe de ſon fou. (*d*)

N O T E S.

(*c*) S'il avait joué ſon roi à la quatrieme caſe de ſon fou, vous auriez regagné le coup ſur lui ; ce qui vous aurait procuré le gain de la partie.

(*d*) Ne pouſſant pas ſon pion, & ne vous laiſſant pas prendre l'oppoſition ſur ſon roi, la partie doit étre remiſe.



OBSERVATIONS

SUR LES

FINS DE PARTIES.

UN pion ſeul ne doit pas gagner, ſi le roi adverſe ſe trouve en oppoſition.

Un pion ſeul peut gagner, ſi le roi ſe trouve en avant du pion.

Deux pions contre un, doivent gagner dans preſque tous les cas ; mais il faut que celui qui a les deux pions évite d'échanger l'un de ſes pions contre celui de ſon adverſaire.

Un pion & une pièce quelconque doivent gagner dans tous les cas, excepté ſeulement les pions des deux tours, où il faut qu'un fou ſoit de la couleur de la caſe où le pion peut faire dame ; car ſi le fou ſe trouve d'une couleur contraire, la partie alors eſt remiſe.

Deux cavaliers ſeuls ne peuvent pas faire mat.

Deux fous ſeuls, font mat.

Une tour, contre un cavalier, fait partie remiſe.

Une tour, contre un fou, fait partie remiſe.

Une tour & un cavalier, contre une tour, partie remiſe.

Une tour & un fou, contre une dame, partie remiſe.

Une tour & un cavalier, contre une dame, partie remiſe.

Une dame, contre un fou & un cavalier, peut gagner la partie.

Une tour, contre un fou & deux pions, partie remiſe.

Une tour, contre un cavalier & deux pions, partie remiſe, parce que dans les deux cas on ne peut pas empêcher celui qui n'a que la tour de la ſacrifier pour les deux pions.

Une dame, contre une tour & deux pions, partie remiſe.



REGLES DU JEU.

Les Loix ou Conſtitutions d'un Jeu ont été originellement établies pour prévenir les conteſtations, ou éteindre les differens, puisqu'en définiſſant ce qui eſt vague, en fixant ce qui ſans cela pourrait être incertain, elles mettent fin à toute opiniatreté & toute diſpute. Ces décrets, fondés d'abord ſur la raiſon, enſuite conſacrés par l'uſage, confirmés enfin par la pratique des meilleurs joueurs & l'approbation des auteurs les plus célébres, ſe peuvent réduire aux XVII. Regles ſuivantes, que la Société où *Club* des Echecs en Angleterre adopte pour ſon Code.

REGLES.

I.

L'ÉCHIQUIER doit être tourné de manière que chacun des deux joueurs ait la case blanche à sa droite.

II.

Celui qui fait avantage d'une pièce est censé d'avoir le trait à moins qu'il n'en soit autrement convenu. Dans les parties à but le trait se tire d'abord au sort, & devient ensuite alternatif.

III.

Si l'on a oublié un pion, ou une pièce, en commençant la partie, il sera au choix de l'adversaire de la recommencer, ou de la continuer, en laissant remettre la pièce oubliée.

IV.

Si l'on est convenu de faire avantage d'un pion, ou d'une pièce, & qu'on ait oublié de le faire en commençant ; il sera au choix de celui au préjudice du quel cet oubli aura été fait, de continuer la partie, où de la recommencer.

V.

Quand on a touché une pièce, on est obligé de la jouer, à moins de dire J'ADOUBE, en la touchant : mais, si une pièce venait à se déranger, ou à se renverser, il sera permis de la relever, & de la remettre en place.

X

VI.

Si l'on touche une pièce de ſon adverſaire ſans dire J'ADOUBE, il peut vous obliger de la prendre; & ſi cette pièce ne peut pas être priſe, celui qui l'aura touchée, jouera ſon roi, pouvant le faire.

VII.

Quand on a quitté ſa pièce, on ne peut plus la reprendre pour la jouer ailleurs; mais tant quelle n'eſt pas abandonnée, on eſt maître de la poſer où l'on veut.

VIII.

Celui qui fera une fauſſe marche jouera ſon roi comme à l'article VI. mais nulle fauſſe marche ne pourra être réclamée après le coup joué de l'adverſaire, & la poſition ſubſiſtera comme ſi la ditte fauſſe marche (non réclamée) eût été juſte.

IX.

Tout pion parvenu a la huitieme ou derniere caſe de l'échiquier pourra faire dame, ou telle autre pièce qu'on jugera à-propos; & cela quand même toutes les pièces ſubſiſteraient encore.

X.

Chaque pion a le privilége d'avancer de deux caſes la premiere fois qu'on le remue; mais en ce cas il peut être pris en paſſant par tout pion qui ſerait à portée de le prendre, s'il n'eût été pouſſé que d'un pas.

XI.

Le roi en roquant ne doit ſauter que de deux caſes; c'eſt-à-dire, que la tour avec laquelle il roque ſe mettra ſur la caſe attenante immédiatement au roi, & celui cy ſautant pardeſſus ſe placera de l'autre côté de la tour. (*a*)

XII.

Le roi ne peut pas roquer étant en échec, ni lorsqu'il à remué, ni lorsqu'il éſſuyerait un échec en paſſant, ni avec une tour qui aurait remué de ſa place; & celui qui roquerait, ne le pouvant, ſera tenu de jouer la tour touchée, ou le roi, à ſon choix.

XIII.

Si un joueur donne échec ſans avertir, l'adverſaire ne ſera pas obligé de le parer, & peut, par conſéquent, jouer comme ſi un tel échec n'éxiſtoit pas; mais ſi le premier, en jouant le coup ſuivant, diſait alors, *Echec*, chacun reprendra ſon dernier coup comme faux, & celui qui eſt en échec y remediera.

XIV.

Si l'adverſaire dit *échec* ſans néanmoins le donner, & qu'en conſéquence vous touchiez votre roi ou toute autre pièce, il vous ſera permis de reprendre votre coup, tantque l'adverſaire n'aura pas joué le ſuivant.

(*a*) L'ancienne maniere de roquer dans biens des pays, & qui ſubſiſte encore dans certains endroits, laiſſait à volonté du joueur tout l'intervâle entre le roi & la tour, incluſivement, pour y placer ces deux pièces.

XV.

Si l'on touche une pièce qu'on ne peut pas jouer, sans se mettre en échec, il faut jouer le roi ; & si le roi ne peut pas jouer, alors la faute sera sans conséquence.

XVI.

Lorsqu'on n'a rien à jouer, & que le roi étant hors d'échec, ne peut bouger sans s'y mettre, la partie est pat. En Angleterre, celui dont le roi est pat, gagne la partie ; (*b*) en France, & dans plusieurs autres pays, le pat est un refait.

XVII.

Dans toutes les fins de parties, lorsqu'un joueur ne parait pas pouvoir faire les mats difficiles, tels que celui du cavalier & du fou contre le roi, celui de la tour & du fou contre la tour, &c. sur la requisition de l'adversaire, on fixera, à cinquante coups de chaque côté, la fin de la partie ; lesquels coups passes, elle sera censée remise.

(*b*) Cette regle est établie sur la décision de différens auteurs, & notamment elle se trouve dans l'édition du Calabrois, &c. imprimé à Londres en 1656.

FIN.

